


DibujArte

Book




VANGUARDIA
EDITORES
No.2
\$49.99

www.vanguardiaeditores.com

2

darkness_psp

Estos son otros productos de nuestra casa editorial



**VANGUARDIA
EDITORES**



CONEXIÓN MANGA
Quincenal \$18⁰⁰
La revista número 1
de manga y anime
en MÉXICO

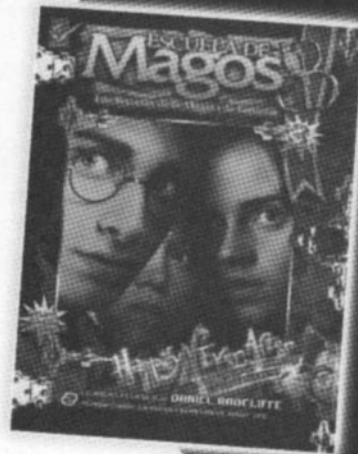
CONEXIÓN MANGA
Especial DVD
Mensual \$35⁰⁰

*¡El anime y el manga como
nunca lo has visto!*



AKIBA-KEI
Quincenal \$18⁰⁰
La revista de moda
para los fans

CREPÉ
Mensual \$19.99
La revista con las
mejores ideas



ESCUELA DE MAGOS
Mensual \$25⁰⁰
Revista especializada
en fantasía

GÓTICA
Mensual \$18⁰⁰
La revista dedicada
a los seres de la noche...



DibujArte Book



TOMO 2

Movimiento

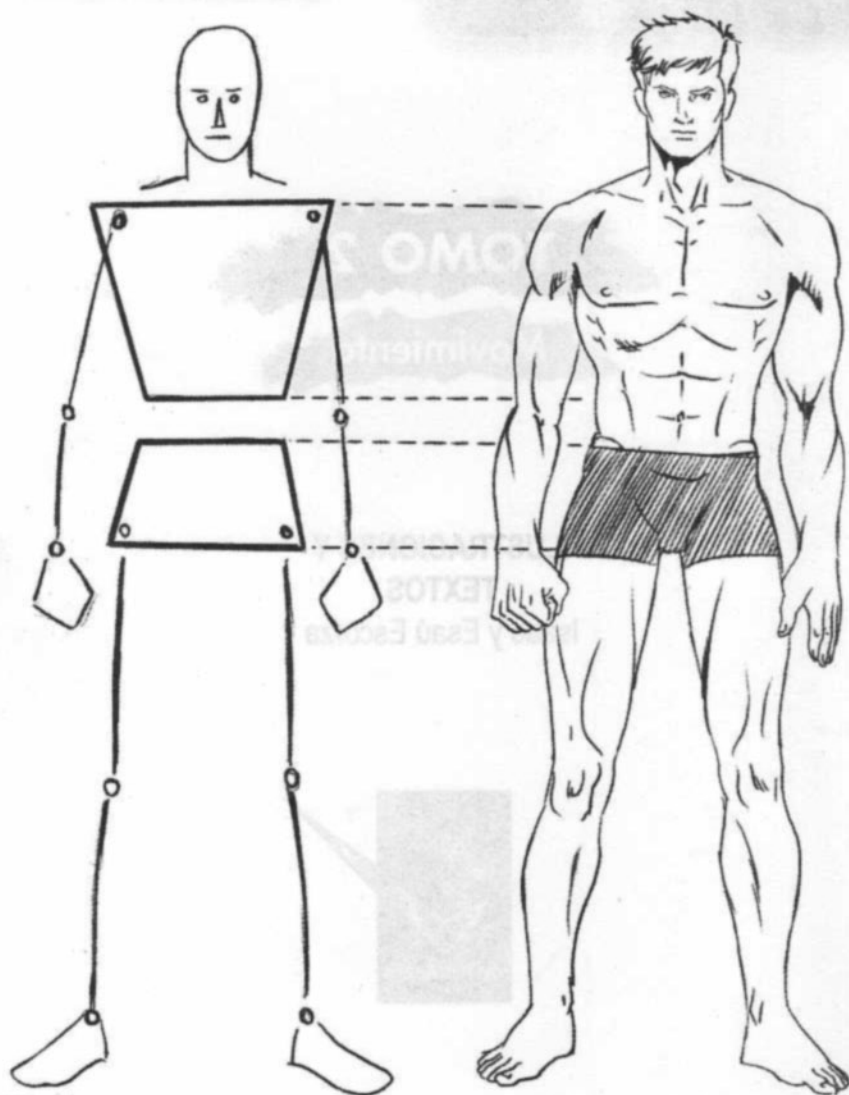
ILUSTRACIONES Y
TEXTOS

Isaac y Esaú Escorza

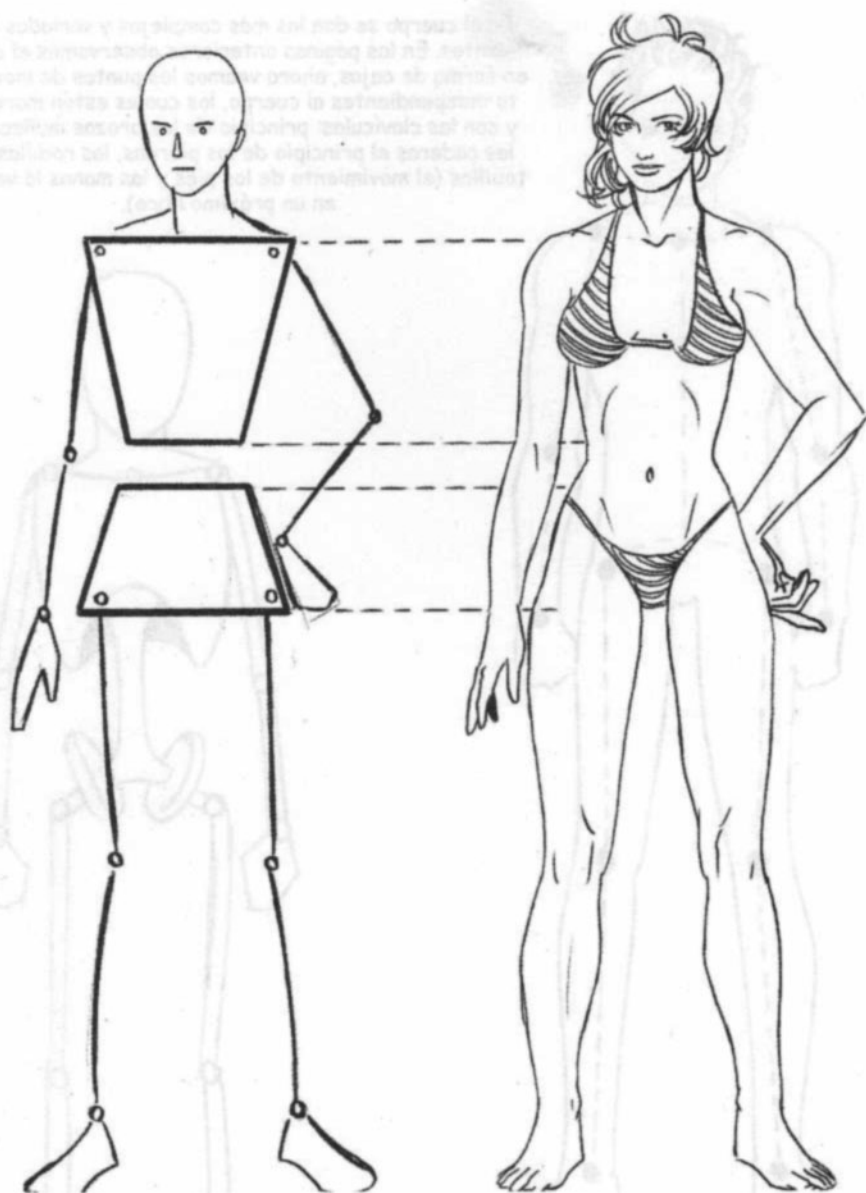


DIBUJARTE BOOK No. 2 es publicada por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax: 13-23-0-100. Prerensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100. Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL, S.A. de C.V. Tel. 5576-0311. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432'00'01'/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432'00'01'/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Mayo 2007. Dibujarte® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial No. de registro 937964. Publicación Quincenal.

Dibujar la figura humana no sirve de nada si no se entiende el movimiento. Las reglas de la física y el entorno afectan a nuestros personajes en todo momento y lugar y son esas reglas las que presentaremos en este nuevo tomo. Por favor disfruta de estas nuevas clases y dínos qué opinas sobre este libro a la siguiente dirección electrónica: db_book@vanguardiaeditores.com

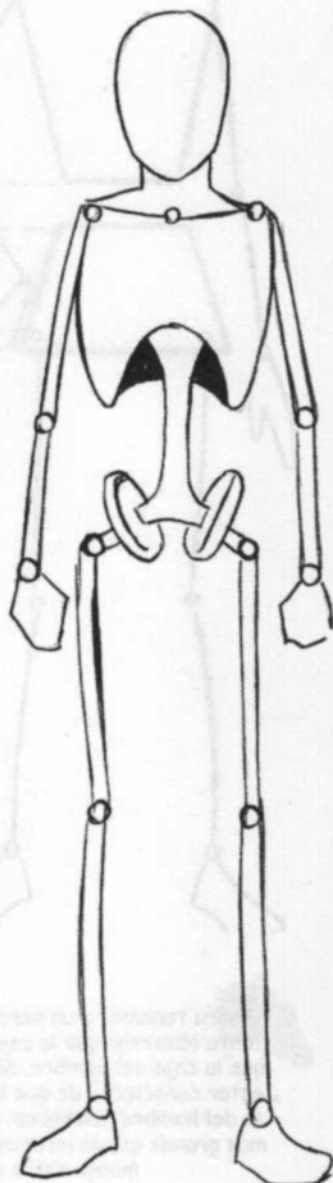
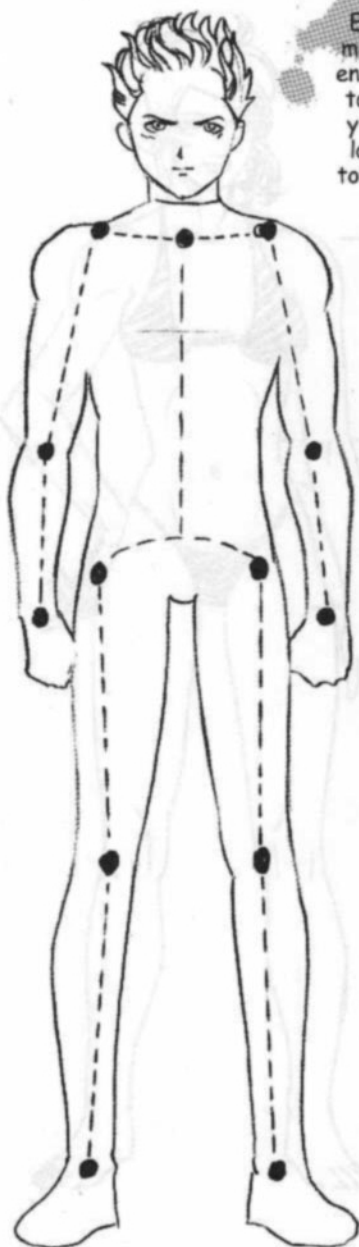


Para entender el movimiento del cuerpo es primordial comprender cómo es que éste se puede simplificar en cajas. En esta ilustración te mostramos que la caja superior corresponde a la caja torácica -además podemos obtener nuevas vistas de ella- y la caja inferior corresponde a la pelvis. Es necesario ver el cuerpo en estas dos secciones, pues de lo contrario podría resultarnos confuso el estudio del movimiento del cuerpo. Observa que la caja de arriba es mucho más grande que la de abajo.



Ahora tenemos a un personaje femenino dividido en cajas, es muy importante observar que la caja superior (caja torácica) es mucho más pequeña que la caja del hombre. Siempre que dibujes un personaje femenino debes estar consciente de que la caja superior será pequeña en comparación con la del hombre, asimismo, si observas bien, la caja superior es sólo un poco más grande que la inferior, pues aunque son personajes realistas en dibujo manga estas diferencias siguen siendo las mismas.

En el cuerpo se dan los más complejos y variados movimientos. En las páginas anteriores observamos el cuerpo en forma de cajas, ahora veamos los puntos de movimiento independientes al cuerpo, los cuales están marcados, y son las clavículas: principio de los brazos muñecas; en las caderas el principio de las piernas, las rodillas y los tobillos (el movimiento de los pies y las manos lo veremos en un próximo libro).



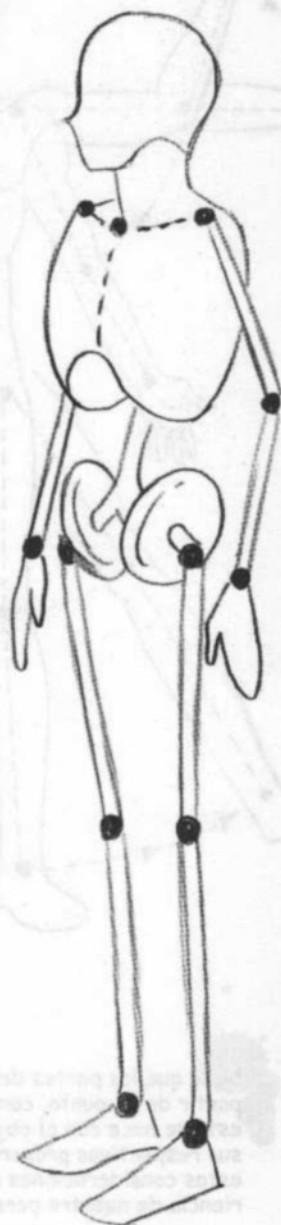
En ocasiones cometemos el error de mover partes del cuerpo que no son éstas, lo cual también veremos en base a un esqueleto, aquí podemos observar con mayor facilidad los puntos de movimiento, este esqueleto puede ser muy útil si es que el de cajas no nos resuelve por completo el trazo de una figura.



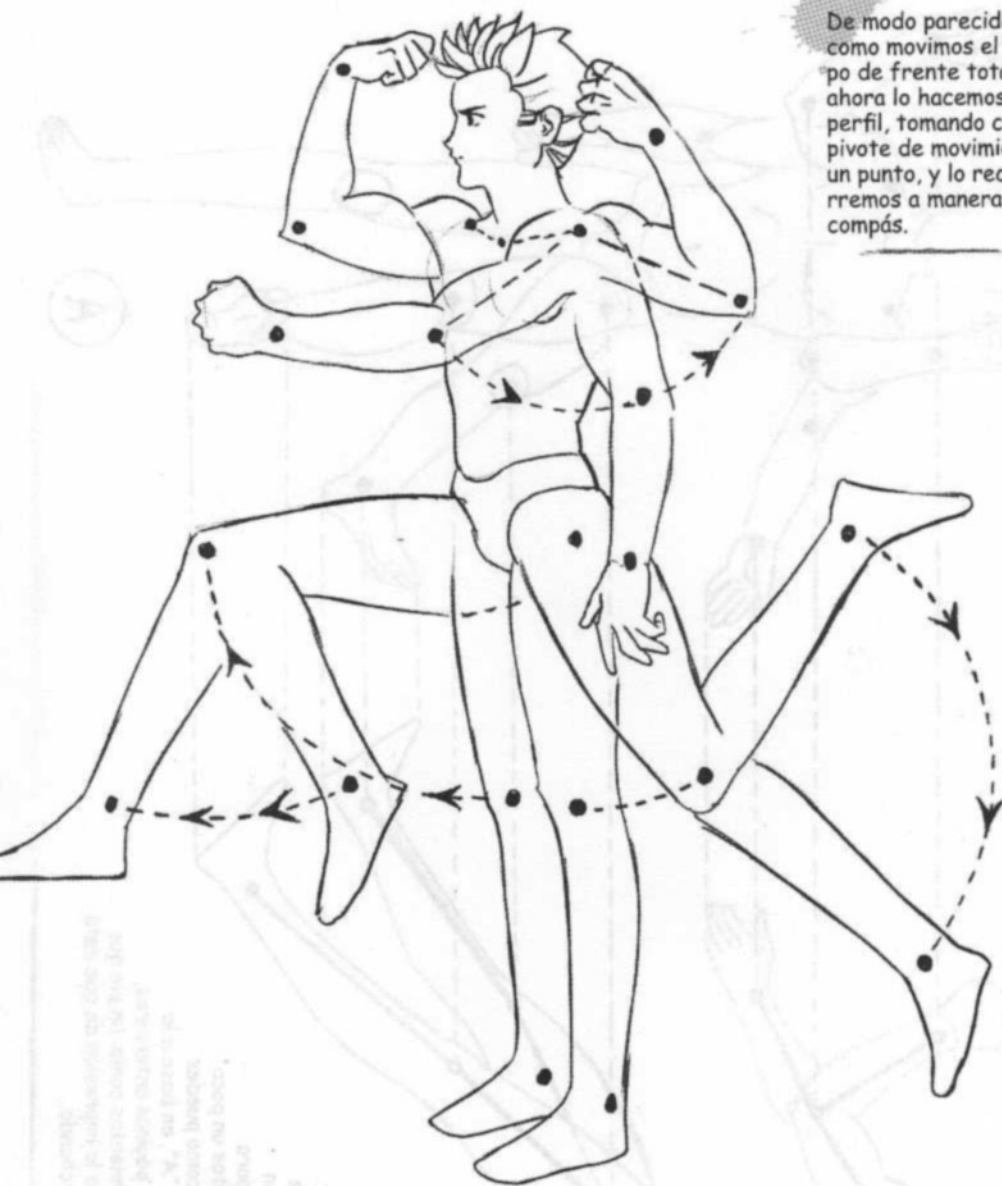
Después de haber observado cuáles son los puntos de movimiento, empecemos a moverlos de manera básica como en esta ilustración.

Nota que las partes del cuerpo se mueven a partir de un punto, como si fuese un compás, esto se hace con el objetivo de que se conserven sus respectivas proporciones al moverse, ya con estas consideraciones se puede variar la apariencia de nuestro personaje.

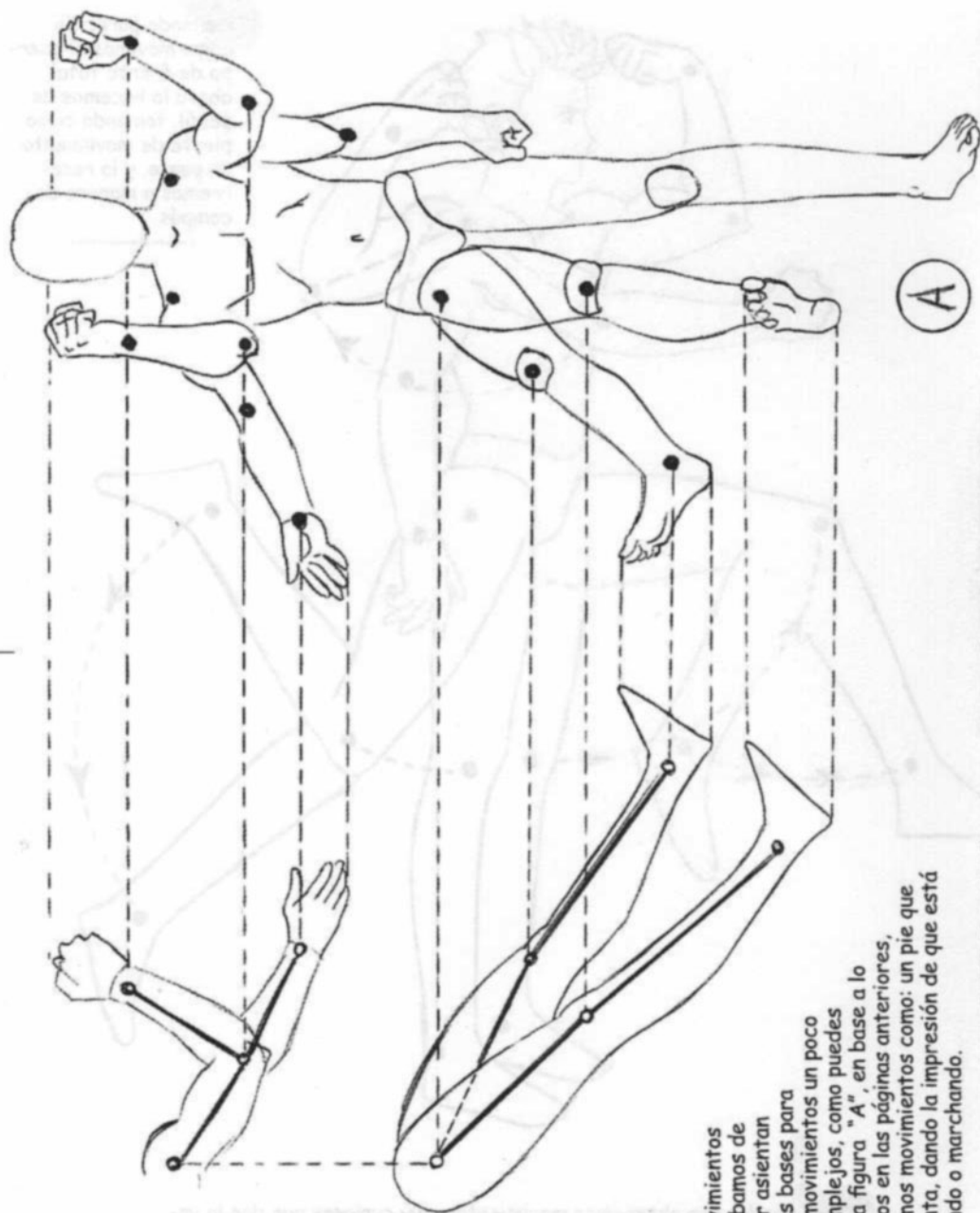
Así como estudiamos los puntos de movimiento de frente, también es importante hacerlo de perfil. Observa que una de las clavículas es más larga que la otra, debido al ángulo en que la estamos viendo; pon especial atención al esqueleto simplificado, te puede ser muy útil para entender la figura en movimiento.



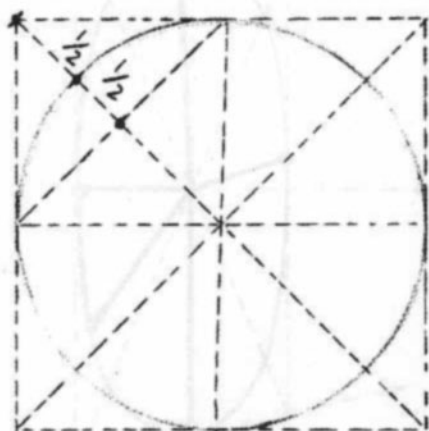
De modo parecido como movimos el cuerpo de frente total, ahora lo hacemos de perfil, tomando como pivote de movimiento un punto, y lo recorremos a manera de compás.



Como puedes ver obtenemos movimientos muy curiosos que dan la impresión de que nuestro personaje está corriendo, es importante que estos aspectos del movimiento no sólo los veas sino que los practiques dibujándolos tú mismo.

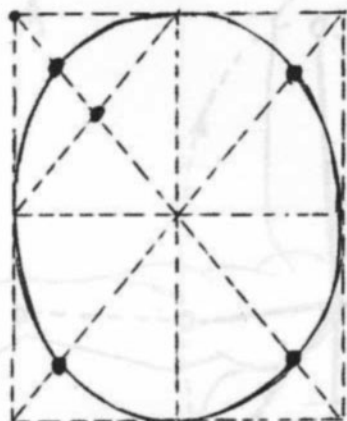


Los movimientos que acabamos de estudiar asientan nuestras bases para trazar movimientos un poco más complejos, como puedes ver en la figura "A", en base a lo que vimos en las páginas anteriores, obtenemos movimientos como: un pie que se levanta, dando la impresión de que está caminando o marchando.



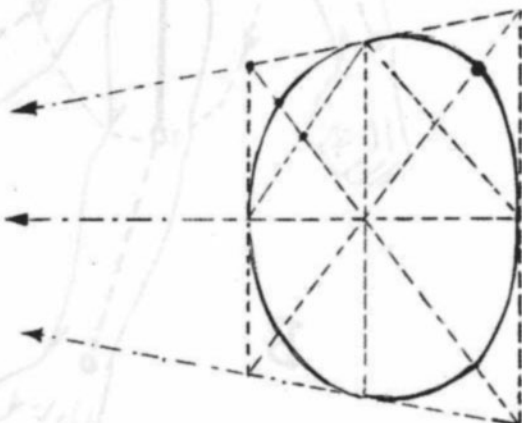
A

En el dibujo de la figura es imprescindible el uso de las figuras geométricas como el círculo y el cuadrado. En la figura "A" tenemos un círculo dentro de un cuadrado, observa que en la esquina superior izquierda la curva del círculo pasa por la mitad de uno de los segmentos que divide a esta cuarta parte del cuadrado.



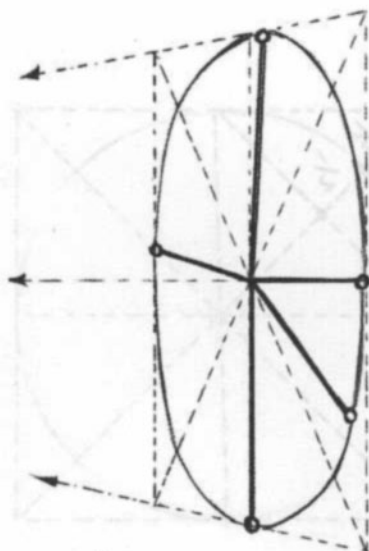
B

En "B" hicimos lo mismo, sólo que ahora el círculo es un óvalo y está dentro de un rectángulo, los puntos que están marcados los obtuvimos de igual modo que en la figura "A"; en "C" se hizo lo mismo nada más que ahora el cuadrado está influido por un punto que es al que las líneas punteadas se dirigen, para dibujar correctamente el círculo dentro del cuadrado es necesario hacer lo que hicimos en la figura "A".

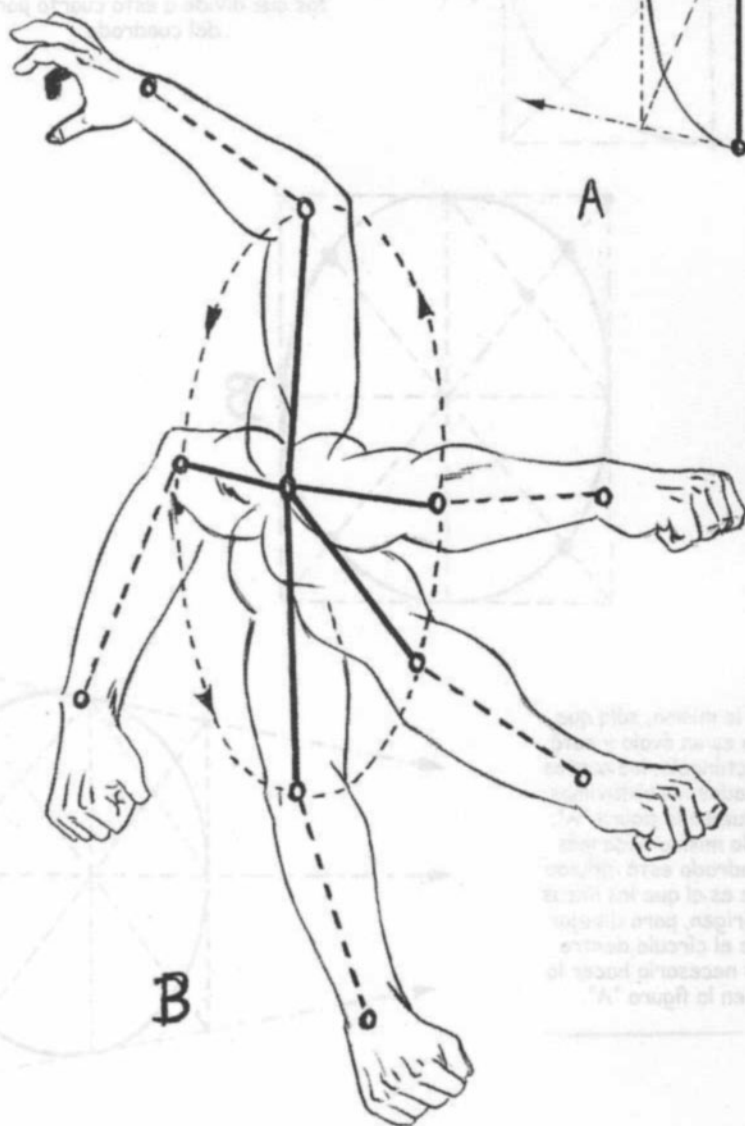


C

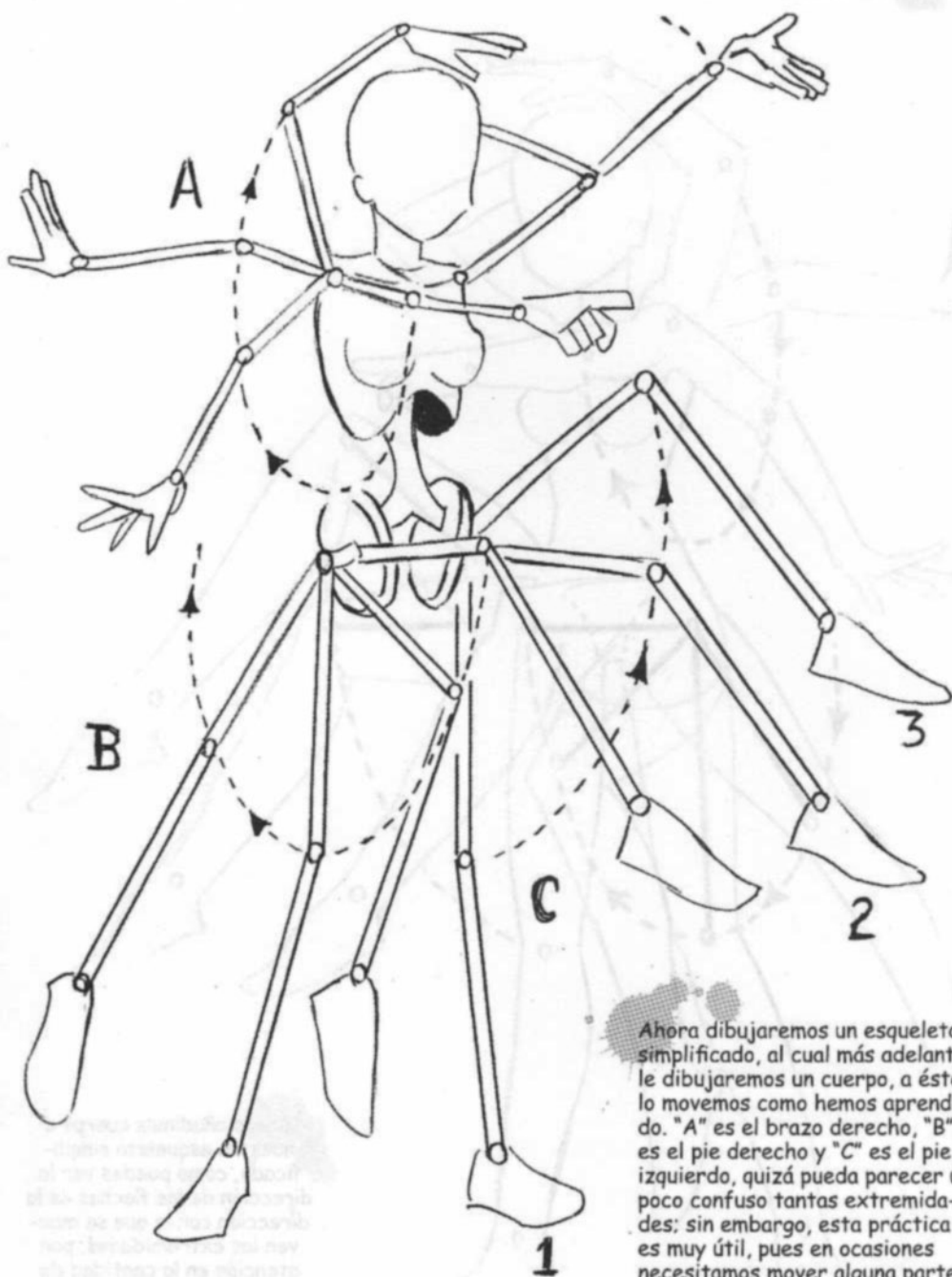
Utilizando lo que vimos en la página anterior moveremos un brazo. En la figura "A" tenemos un círculo, ahora marcamos unas líneas a su alrededor, las cuales serán la primera sección del brazo, en "B" lo llevamos a cabo.



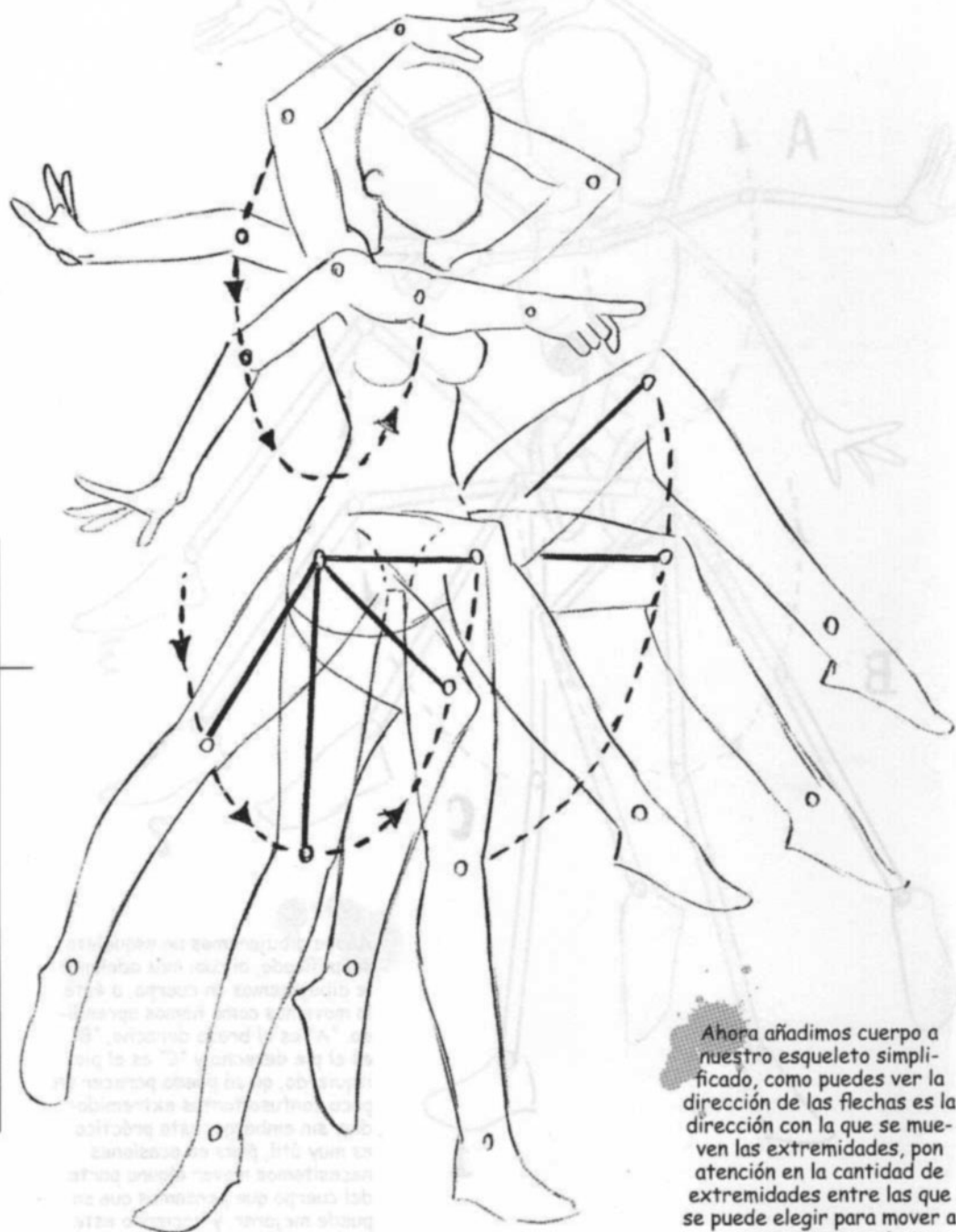
A



B



Ahora dibujaremos un esqueleto simplificado, al cual más adelante le dibujaremos un cuerpo, a éste lo movemos como hemos aprendido. "A" es el brazo derecho, "B" es el pie derecho y "C" es el pie izquierdo, quizá pueda parecer un poco confuso tantas extremidades; sin embargo, esta práctica es muy útil, pues en ocasiones necesitamos mover alguna parte del cuerpo que pensamos que se puede mejorar, y haciendo este tipo de ejercicios se nos puede facilitar.



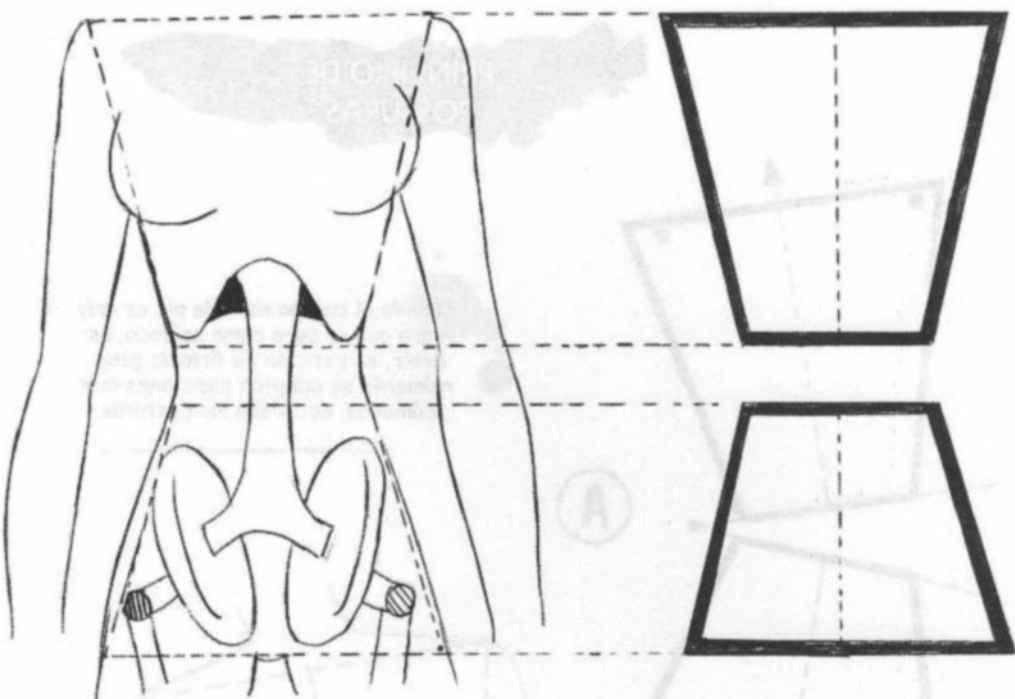
Ahora añadimos cuerpo a nuestro esqueleto simplificado, como puedes ver la dirección de las flechas es la dirección con la que se mueven las extremidades, pon atención en la cantidad de extremidades entre las que se puede elegir para mover a nuestro personaje.

Después de elegir las extremidades del cuerpo que utilizaremos para dibujar, simplemente las hacemos en otra página. Primero las dibujamos de manera básica para después detallar (darle acabados), es importante que observes la diferencia entre la figura de manera básica y la figura con acabados, nota que prácticamente es la misma; sin embargo, para dibujar la última es necesario realizar primero sus formas básicas.

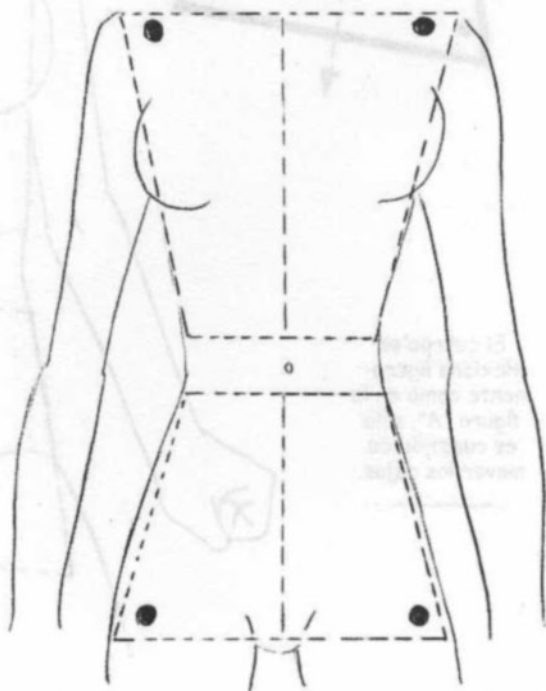


Al haber hecho tantos movimientos de las extremidades nos da la opción de dibujar más de un movimiento de nuestro personaje, de igual modo que en páginas anteriores utilizando primero una forma básica (como maniquí) sentamos las bases para después trazar nuestro personaje con más acabados.





Es muy importante que seas consciente de las formas de las cajas y de éstas dentro del cuerpo; debes dibujarlas con la mayor precisión posible, la línea punteada te puede ser útil para dibujar las cajas más simétricas, observa además la colocación de los puntos de movimiento.

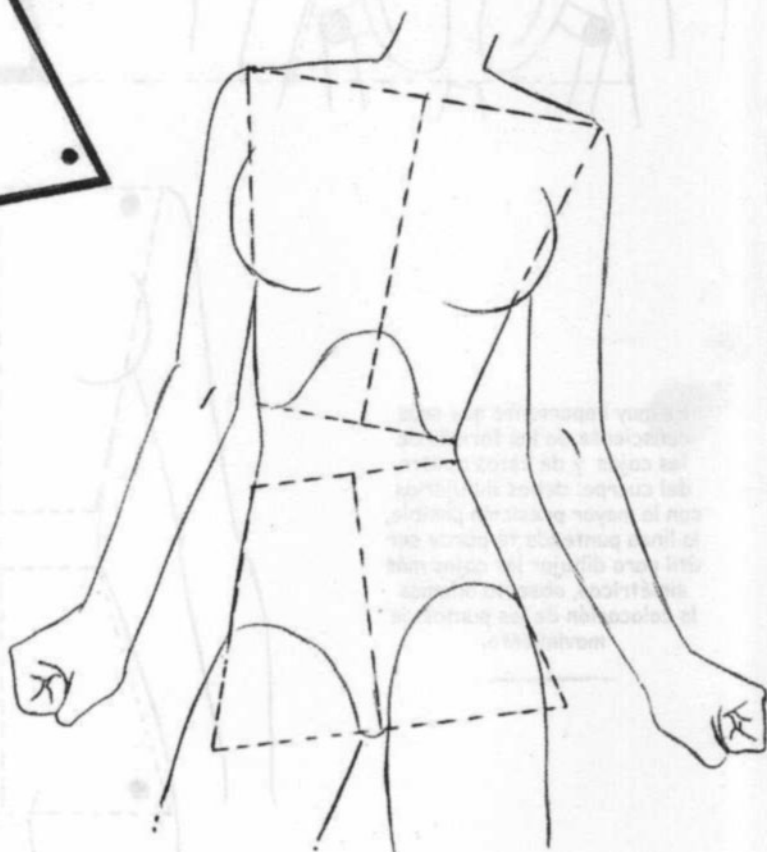


PRINCIPIO DE POSTURAS

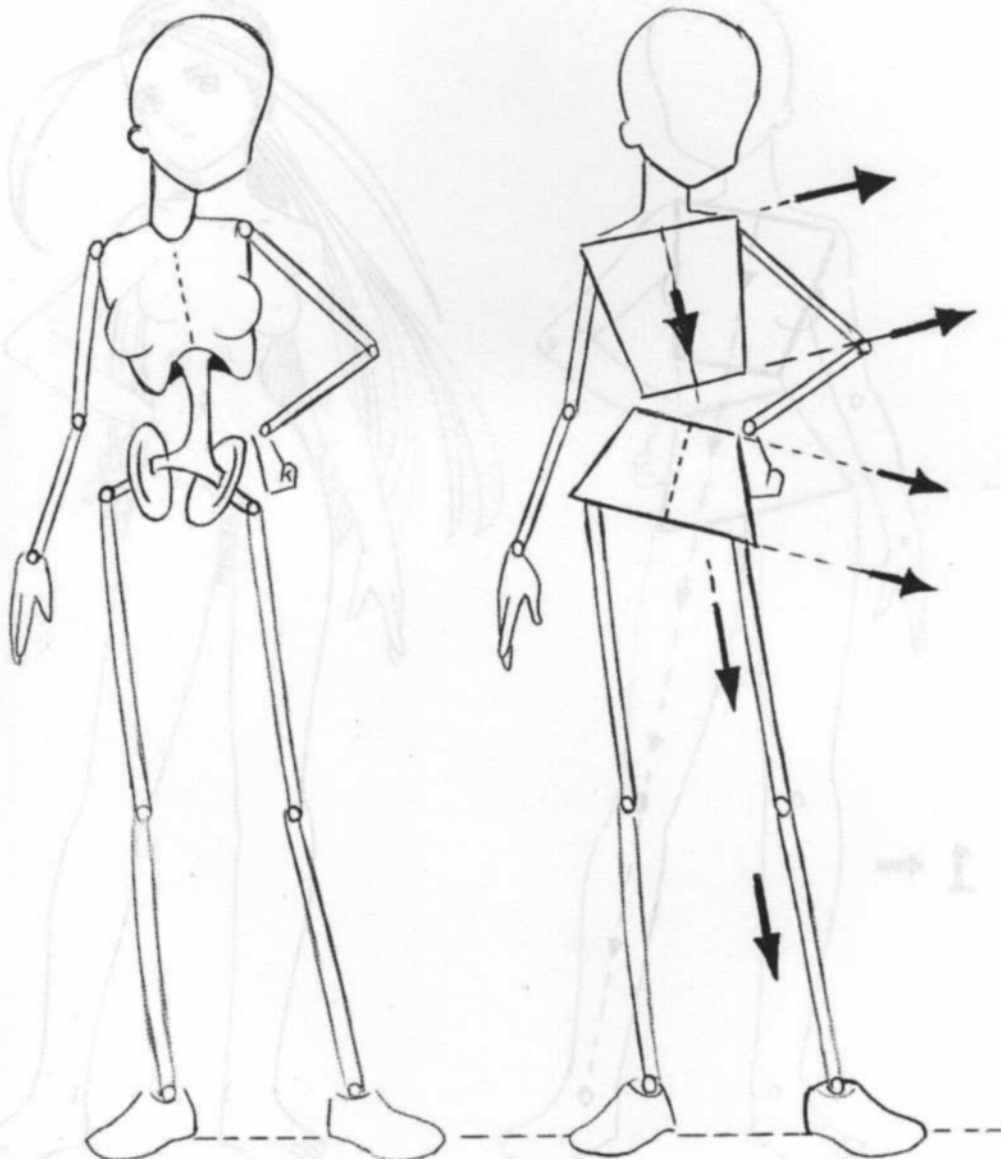
Cuando el cuerpo está de pie es muy raro que se pare como soldado, es decir, en posición de firmes; generalmente se adoptan posiciones más cómodas, éstas son las posturas.

A

El cuerpo se flexiona ligeramente como en la figura "A", sólo es cuestión de mover las cajas.



Aquí tenemos un cuerpo completo con las cajas de manera similar a la de la página anterior, como te puedes dar cuenta la caja superior señala ligeramente hacia arriba, mientras que la caja inferior hacia abajo, además es importante notar que la dirección del cuerpo sea la misma que la del pie izquierdo.

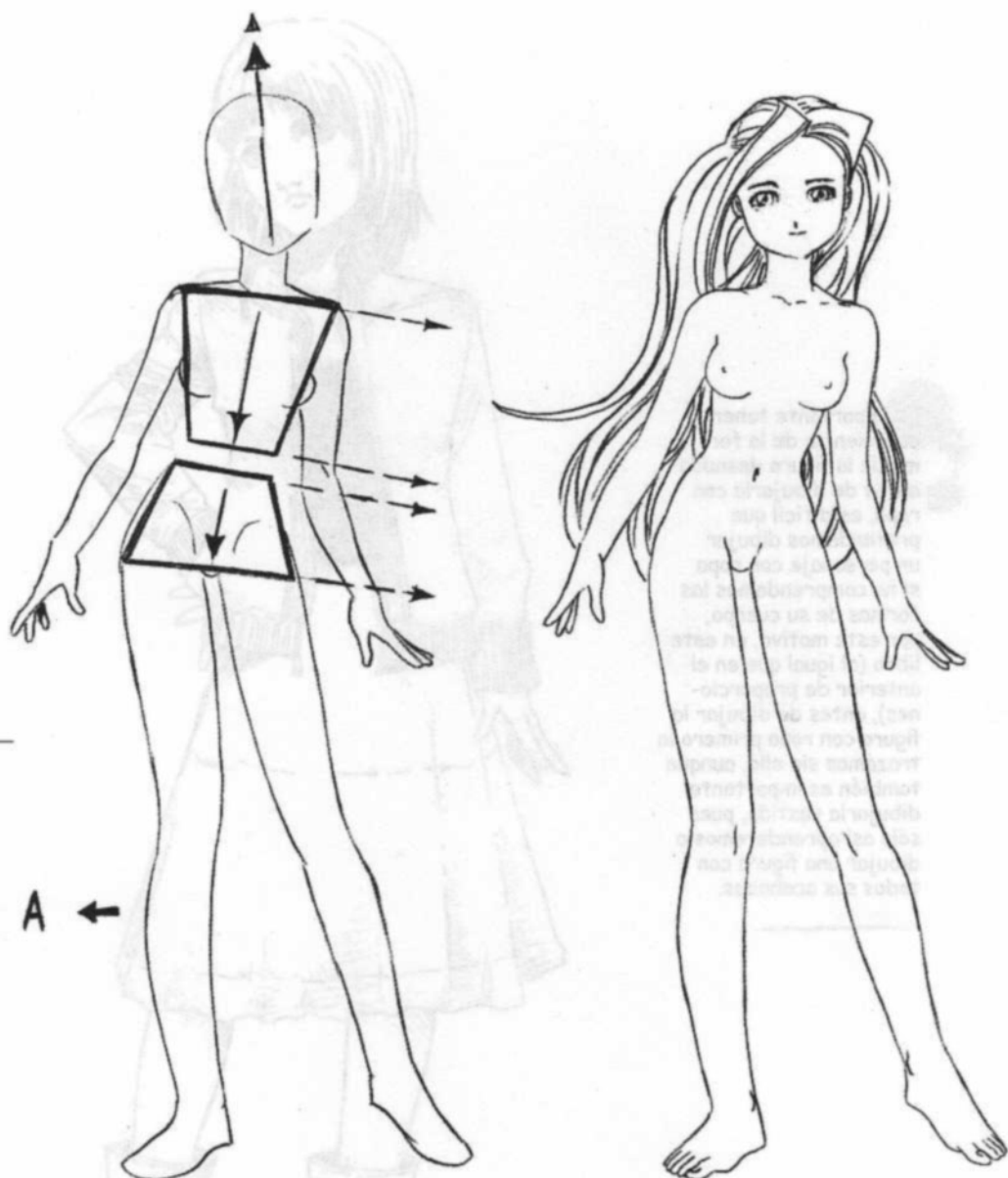


Quizá el aspecto más importante de las posturas es saber que existe un pie de apoyo y uno de descanso, el pie de apoyo es el que carga el peso del cuerpo, y el de descanso también carga el peso del cuerpo pero en mucho menor medida, por eso se dice que "descansa". El pie de apoyo (1) se encuentra en la parte que está levantada la cadera, o sea, en donde la caja está más arriba, ahí colocaremos el pie de apoyo, y donde esté bajando será el pie de descanso.



Es importante tener conciencia de la forma de la figura desnuda antes de dibujarla con ropa, es difícil que pretendamos dibujar un personaje con ropa si no comprendemos las formas de su cuerpo, por este motivo, en este libro (al igual que en el anterior de proporciones), antes de dibujar la figura con ropa primero la trazamos sin ella, aunque también es importante dibujarla vestida, pues sólo así aprenderemos a dibujar una figura con todos sus acabados.





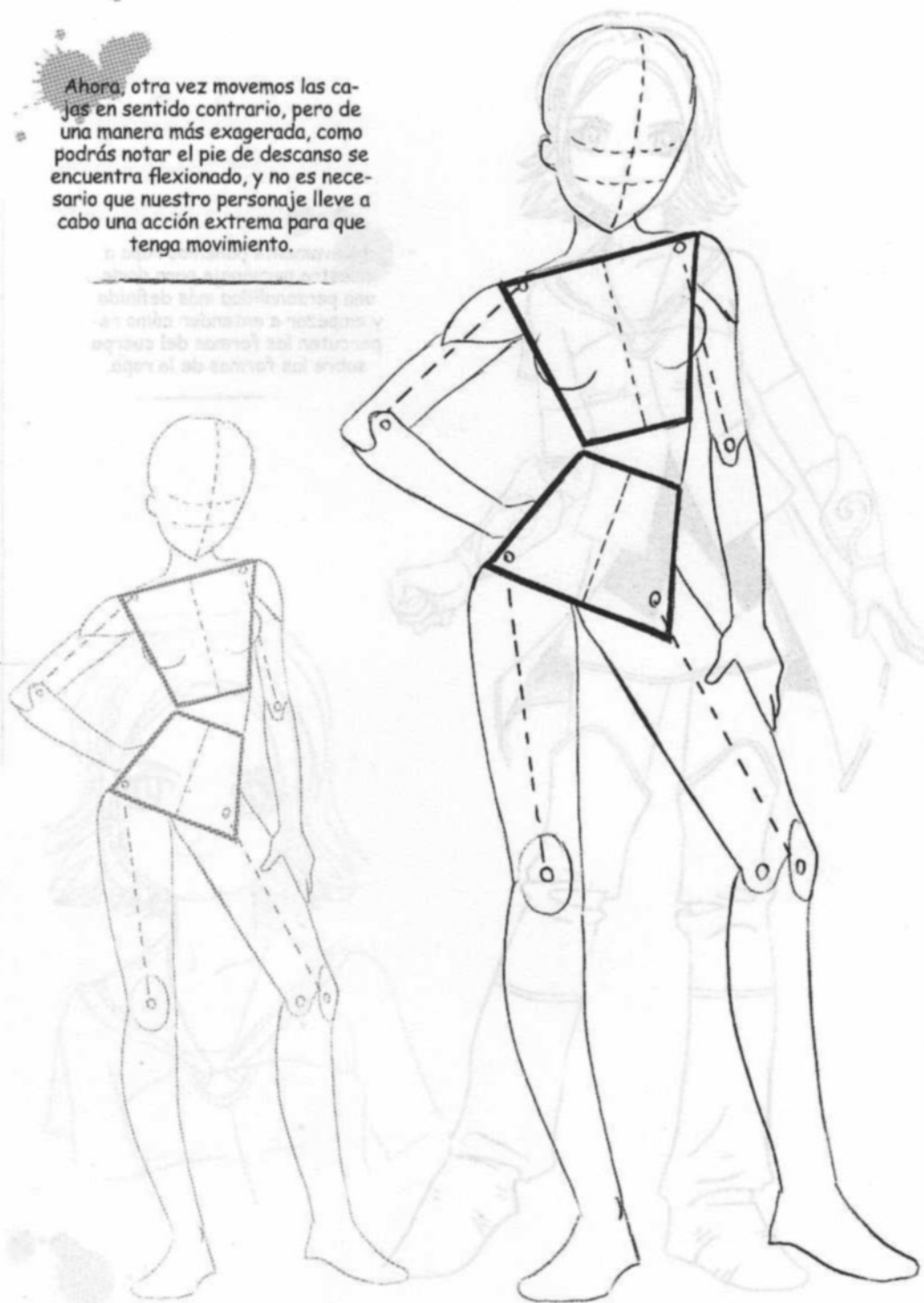
Aquí tenemos una segunda postura, en esta ocasión ambas cajas tienen la misma dirección y ambas señalan hacia abajo, para equilibrar este movimiento, la cabeza tiene otra dirección, como puedes ver, el pie derecho (A) es el pie de apoyo, pues es en donde se levanta la cadera, el pie de descanso sólo toca el suelo con la punta, lo cual es indicativo de que no carga con tanto peso, al igual que en la página anterior dibujamos la figura sin ropa a fin de concientizarnos de las formas del cuerpo.

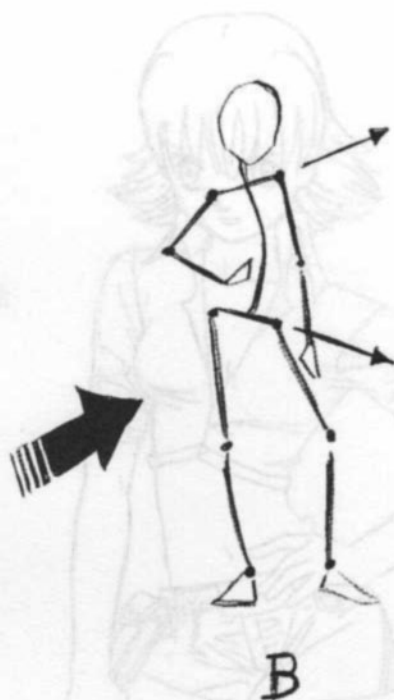


Nuevamente ponemos ropa a nuestro personaje para darle una personalidad más definida y empezar a entender cómo repercuten las formas del cuerpo sobre las formas de la ropa.



Ahora, otra vez movemos las cajas en sentido contrario, pero de una manera más exagerada, como podrás notar el pie de descanso se encuentra flexionado, y no es necesario que nuestro personaje lleve a cabo una acción extrema para que tenga movimiento.



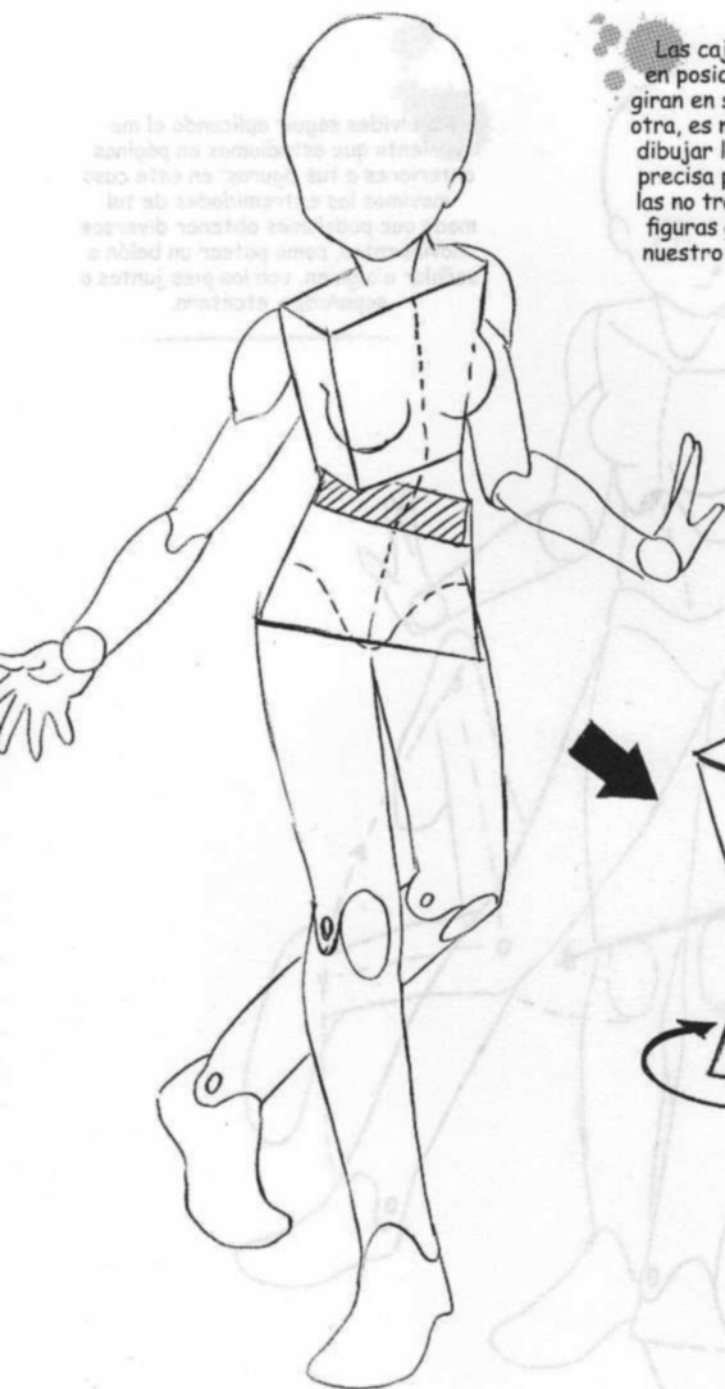


Como te habrás dado cuenta, "A" es el pie de apoyo. Nuevamente dibujamos a la figura desnuda, las posturas son más comunes en las mujeres pues ellas posan al estar de pie más que los hombres, hay muchas formas de ver de manera simplificada el cuerpo, como la figura "B", que con sólo algunas líneas damos la idea del movimiento.

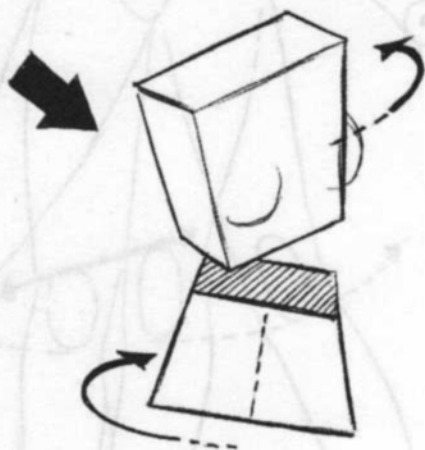


Como es necesario, ahora trazamos nuestra figura con ropa.



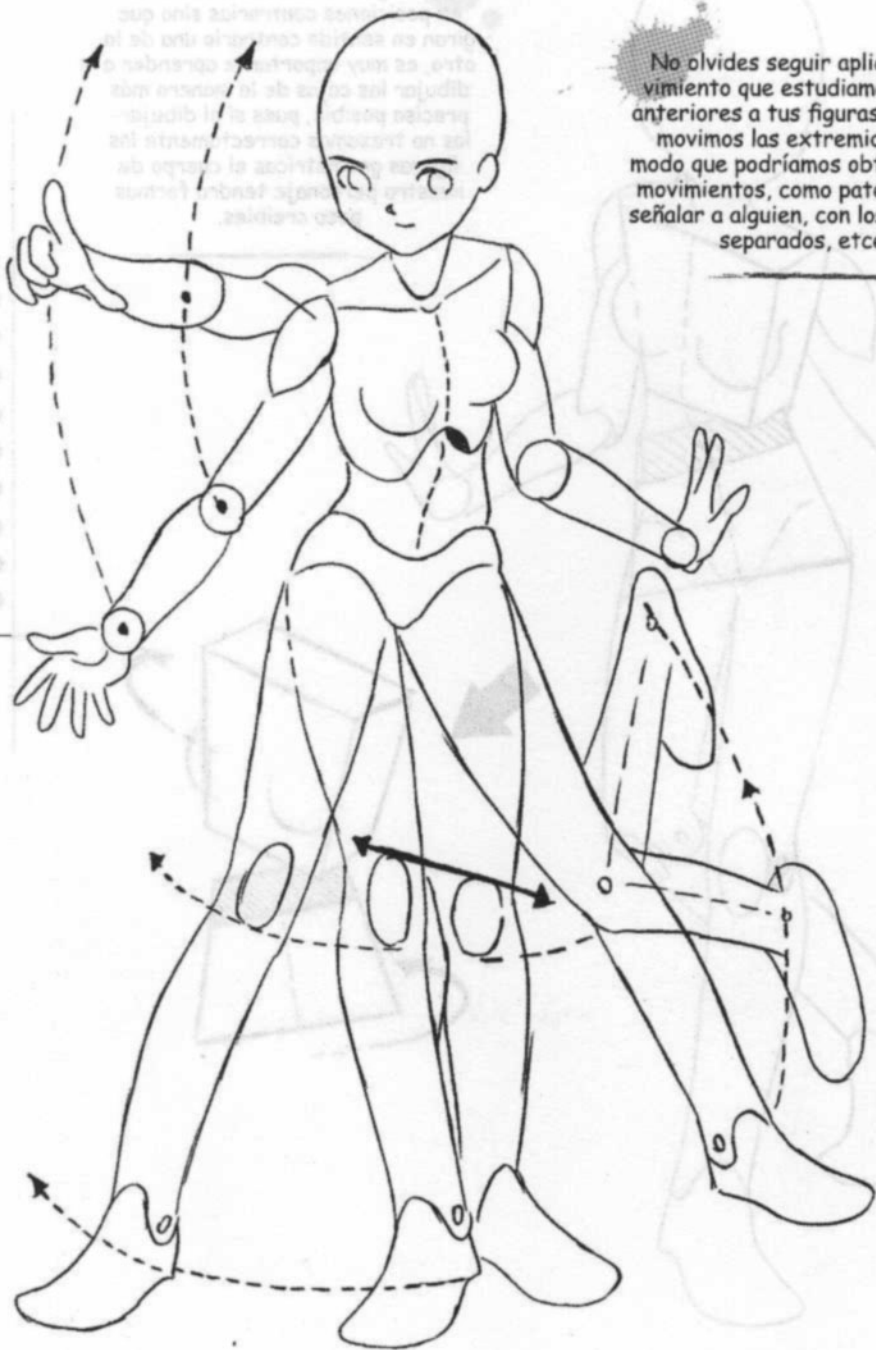


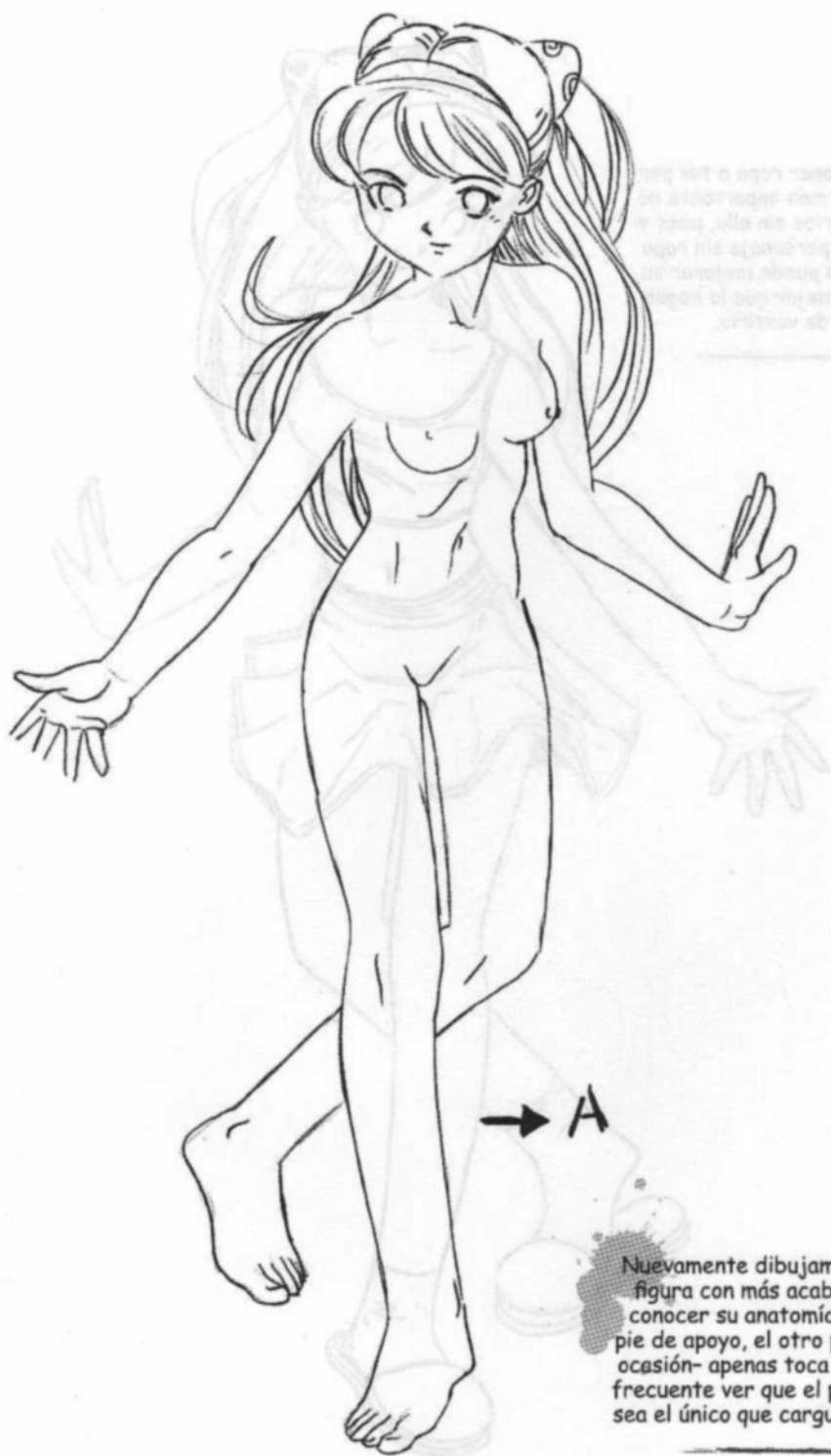
Las cajas no sólo se encuentran en posiciones contrarias sino que giran en sentido contrario una de la otra, es muy importante aprender a dibujar las cajas de la manera más precisa posible, pues si al dibujarlas no trazamos correctamente las figuras geométricas el cuerpo de nuestro personaje tendrá formas poco creíbles.



En estas páginas se estudia el movimiento de las extremidades de tal modo que podremos obtener diversos movimientos, como patear un balón o señalar a alguien, con los pies juntos o separados, etcétera.

No olvides seguir aplicando el movimiento que estudiamos en páginas anteriores a tus figuras; en este caso movimos las extremidades de tal modo que podríamos obtener diversos movimientos, como patear un balón o señalar a alguien, con los pies juntos o separados, etcétera.



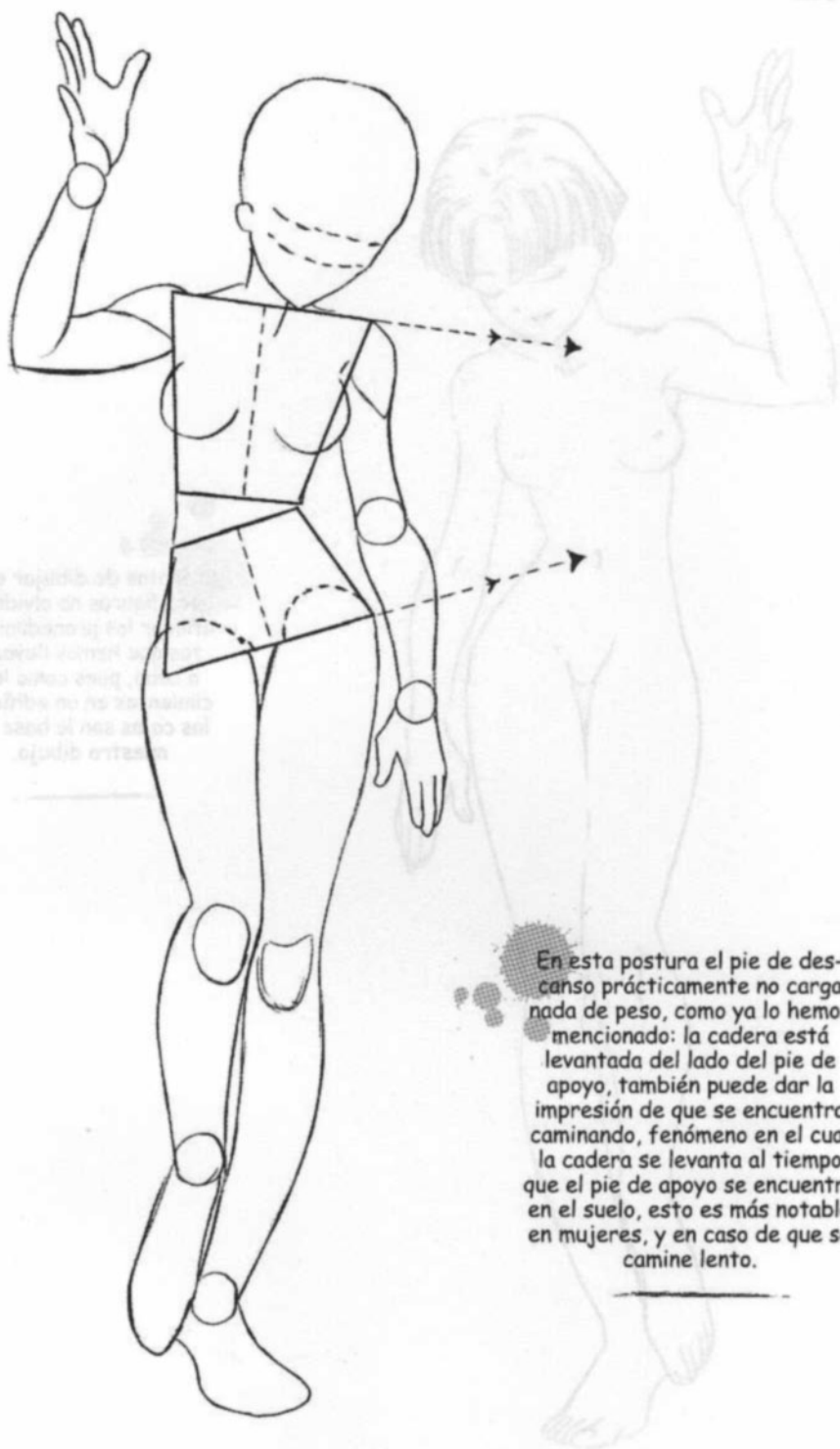


Nuevamente dibujamos nuestra figura con más acabados para conocer su anatomía, "A" es el pie de apoyo, el otro pie -en esta ocasión- apenas toca el suelo, es frecuente ver que el pie de apoyo sea el único que cargue al cuerpo.

No dejes de poner ropa a tus personajes, pero más importante no olvides dibujarlos sin ella, pues si al dibujar un personaje sin ropa notas que aún puede mejorar su anatomía es mejor que lo hagas antes de vestirlo.



entonces comienza a dibujar
con una cabeza por
la "A" de la
conocer en realidad
que se apoye la otra por
ocasion- apenas toca el suelo,
frecuente ver que el pie de apoyo
sea el único que cargue la carga.



En esta postura el pie de descanso prácticamente no carga nada de peso, como ya lo hemos mencionado: la cadera está levantada del lado del pie de apoyo, también puede dar la impresión de que se encuentra caminando, fenómeno en el cual la cadera se levanta al tiempo que el pie de apoyo se encuentra en el suelo, esto es más notable en mujeres, y en caso de que se camine lento.

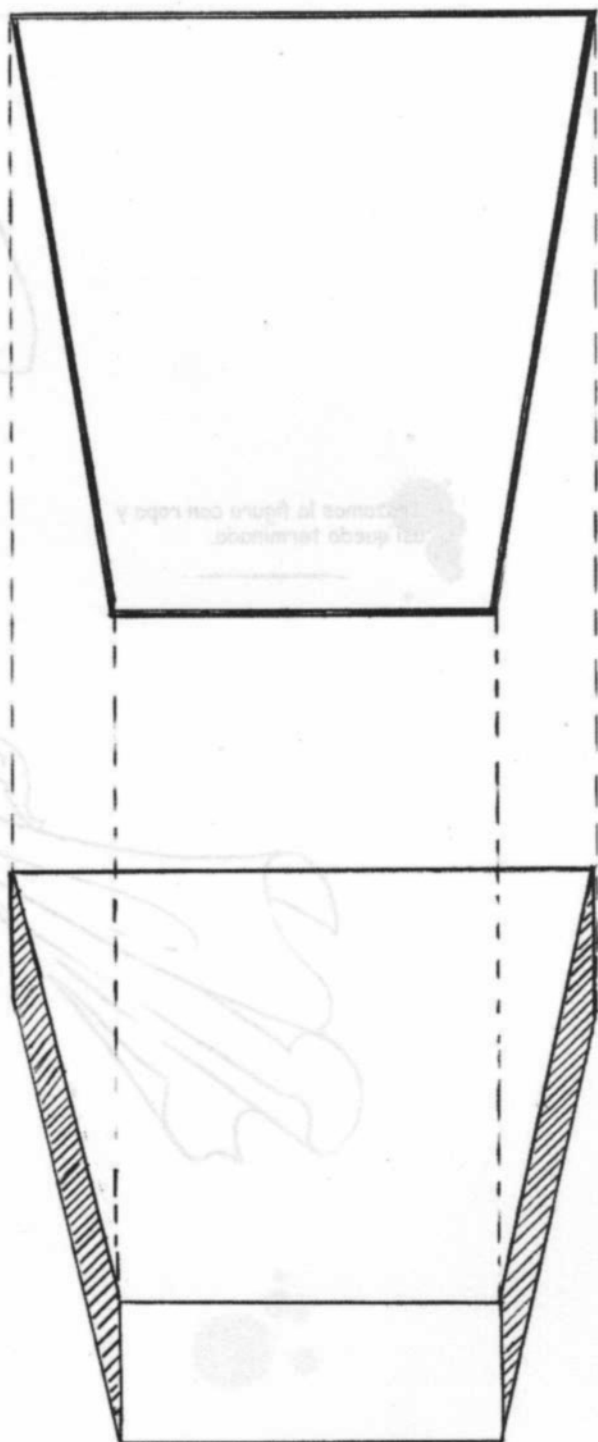


Si tratas de dibujar estas figuras no olvides utilizar los procedimientos que hemos llevado a cabo, pues como los cimientos en un edificio, las cajas son la base de nuestro dibujo.

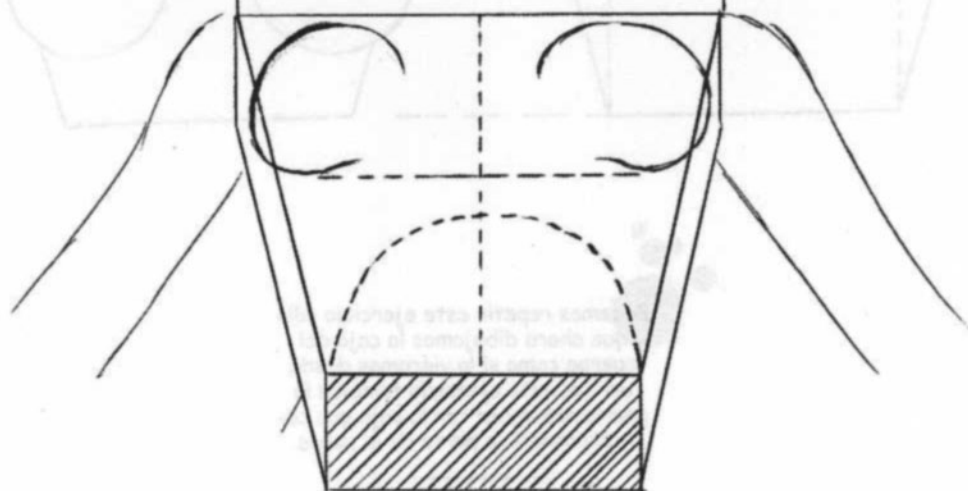
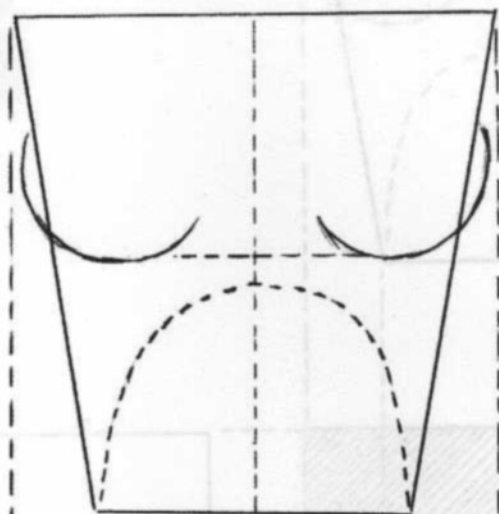
Trazamos la figura con ropa y
así queda terminada.

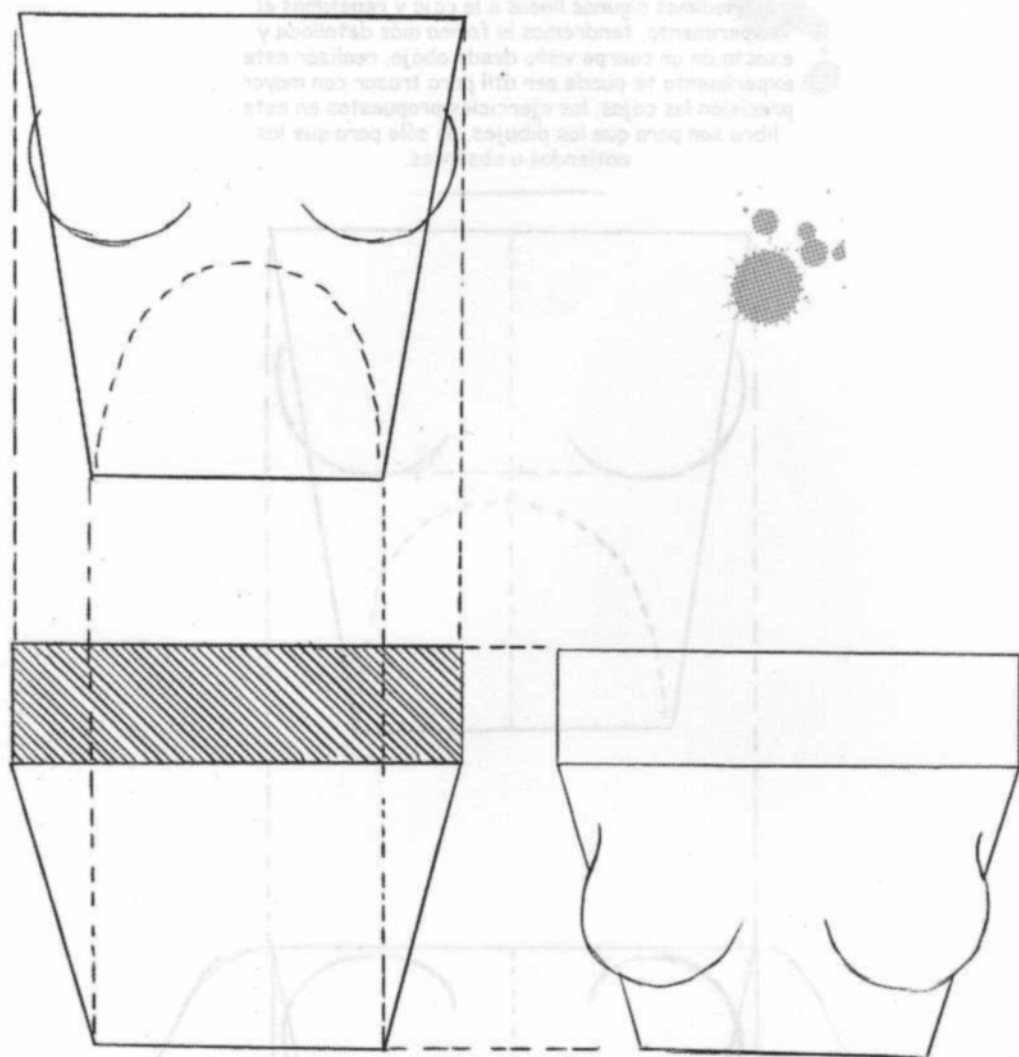


Si sacamos líneas de referencia (líneas punteadas) de una caja podemos obtener nuevas vistas de ella como en esta ilustración después de sacar las líneas punteadas vemos la caja como si miráramos desde abajo.

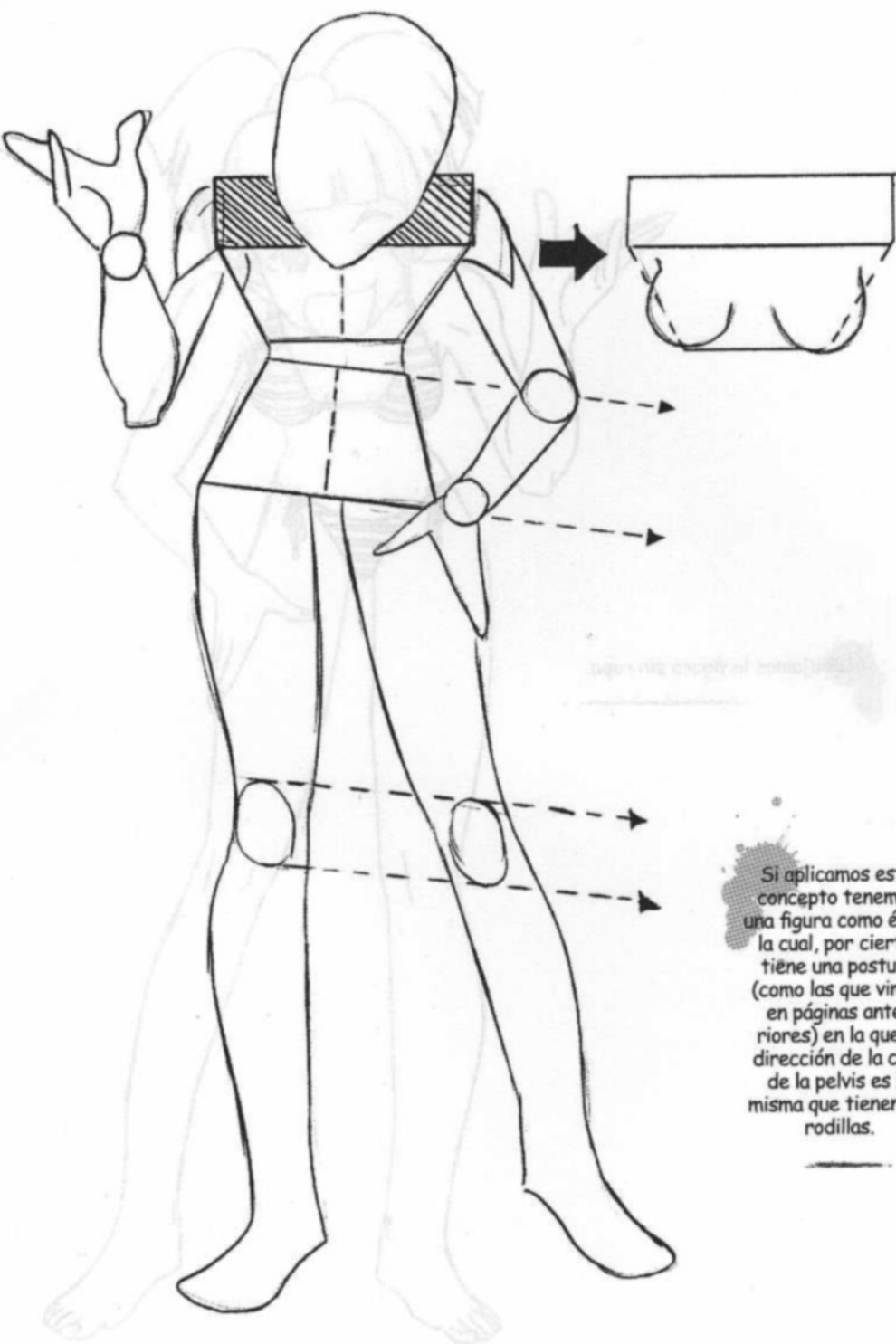


Si añadimos algunas líneas a la caja y repetimos el experimento, tendremos la forma más detallada y exacta de un cuerpo visto desde abajo, realizar este experimento te puede ser útil para trazar con mayor precisión las cajas, los ejercicios propuestos en este libro son para que los dibujes, no sólo para que los entiendas u observes.





Podemos repetir este ejercicio sólo que ahora dibujamos la caja del cuerpo como si la viéramos desde arriba, este ejercicio también lo podríamos hacer con la caja que corresponde a la parte de la pelvis.



Si aplicamos este concepto tenemos una figura como ésta, la cual, por cierto, tiene una postura (como las que vimos en páginas anteriores) en la que la dirección de la caja de la pelvis es la misma que tienen las rodillas.

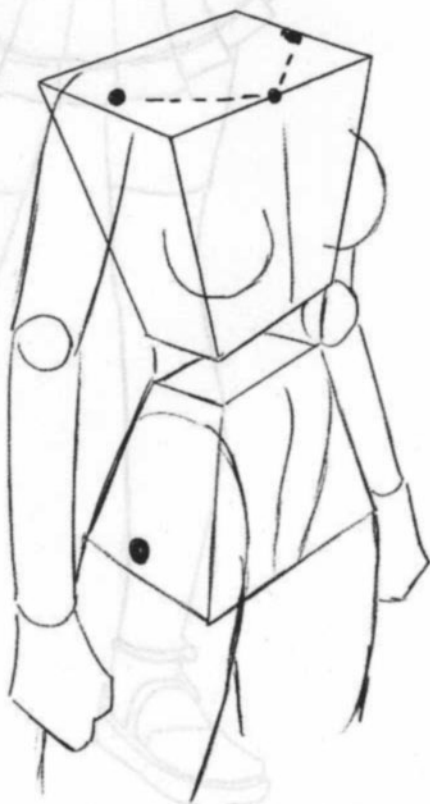
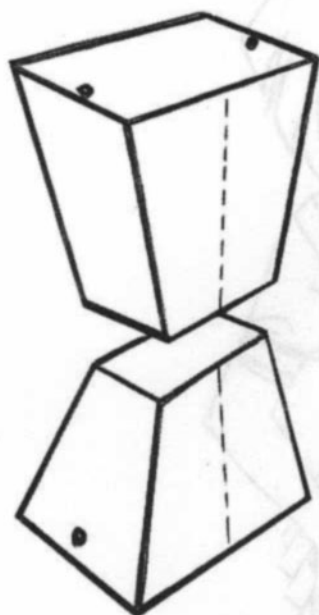


Dibujamos la figura sin ropa.

Este es el primer paso para dibujar la figura humana sin ropa. Se trata de una técnica que se utiliza para definir la estructura básica del cuerpo, sin preocuparse por los detalles de la ropa o los accesorios. Este método es muy útil para los artistas principiantes, ya que les permite concentrarse en la proporción y la forma general del cuerpo antes de añadir los detalles de la vestimenta.



Finalmente la trazamos con
ropa, de este modo le damos
una personalidad única.



Ahora dibujamos ambas cajas vistas desde arriba, no olvides seguir utilizando el esqueleto simplificado en caso de que las cajas no te resuelvan todo tu dibujo, pon especial atención en la colocación de los puntos de movimiento, las clavículas que aparecen en líneas punteadas tienen distancias diferentes, una es más larga que la otra.

Teniendo una idea más amplia de las cajas, podemos experimentar utilizándolas en formas que no lo hemos hecho antes, en este caso las cajas están casi totalmente de perfil y la caja de la pelvis está ligeramente echada hacia atrás, para recordar algo básico acerca de las proporciones recuerda que el largo de los pies en el estilo manga es más largo que el resto del cuerpo.



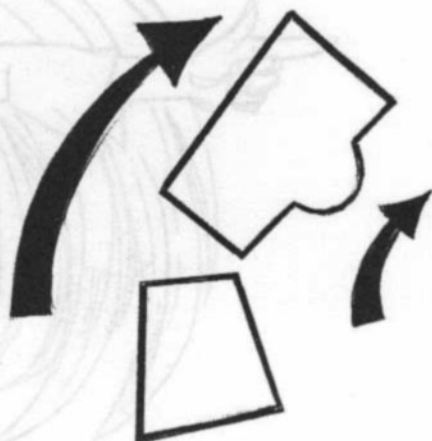
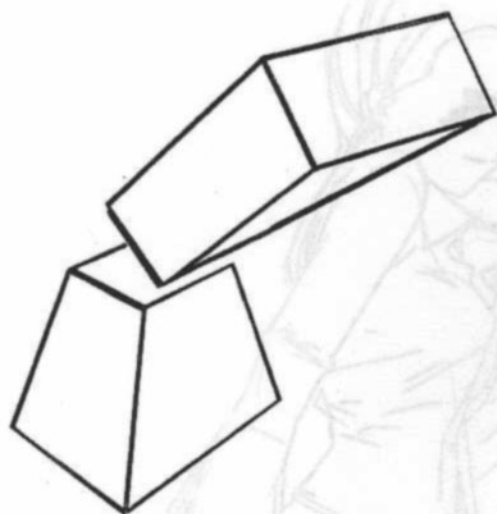


Además de dibujar esta figura con más acabados, añadimos una mano que le da un poco más de personalidad, las pequeñas líneas que están en el cuerpo no se han puesto al azar, corresponden algunas a cuestiones del esqueleto y otras a los músculos, ambos aspectos serán cuidados en un próximo libro.

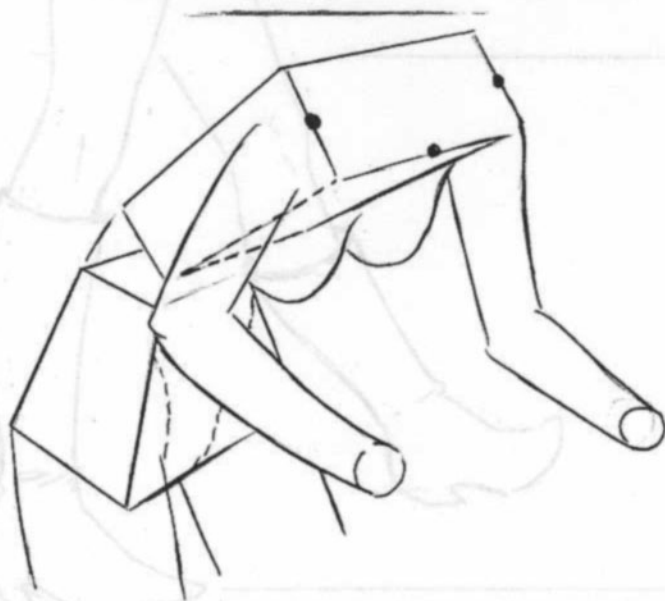


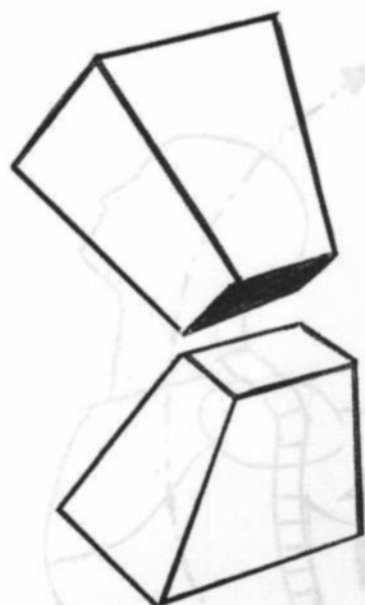
Finalmente se ha añadido
un vestuario.

TORCIONES DEL CUERPO



Al torcer el cuerpo hacia delante el área de la espalda se hace más grande y curva, el cuerpo se hace más pequeño y describe una curva cerrada. Observa con atención las figuras y practícalas con el fin de que las cajas te sean de utilidad para mover a tus personajes, en un principio las cajas pueden ser un obstáculo para dibujar tus personajes, pero después de acostumbrarse un poco a su uso te pueden ser de mucha utilidad.

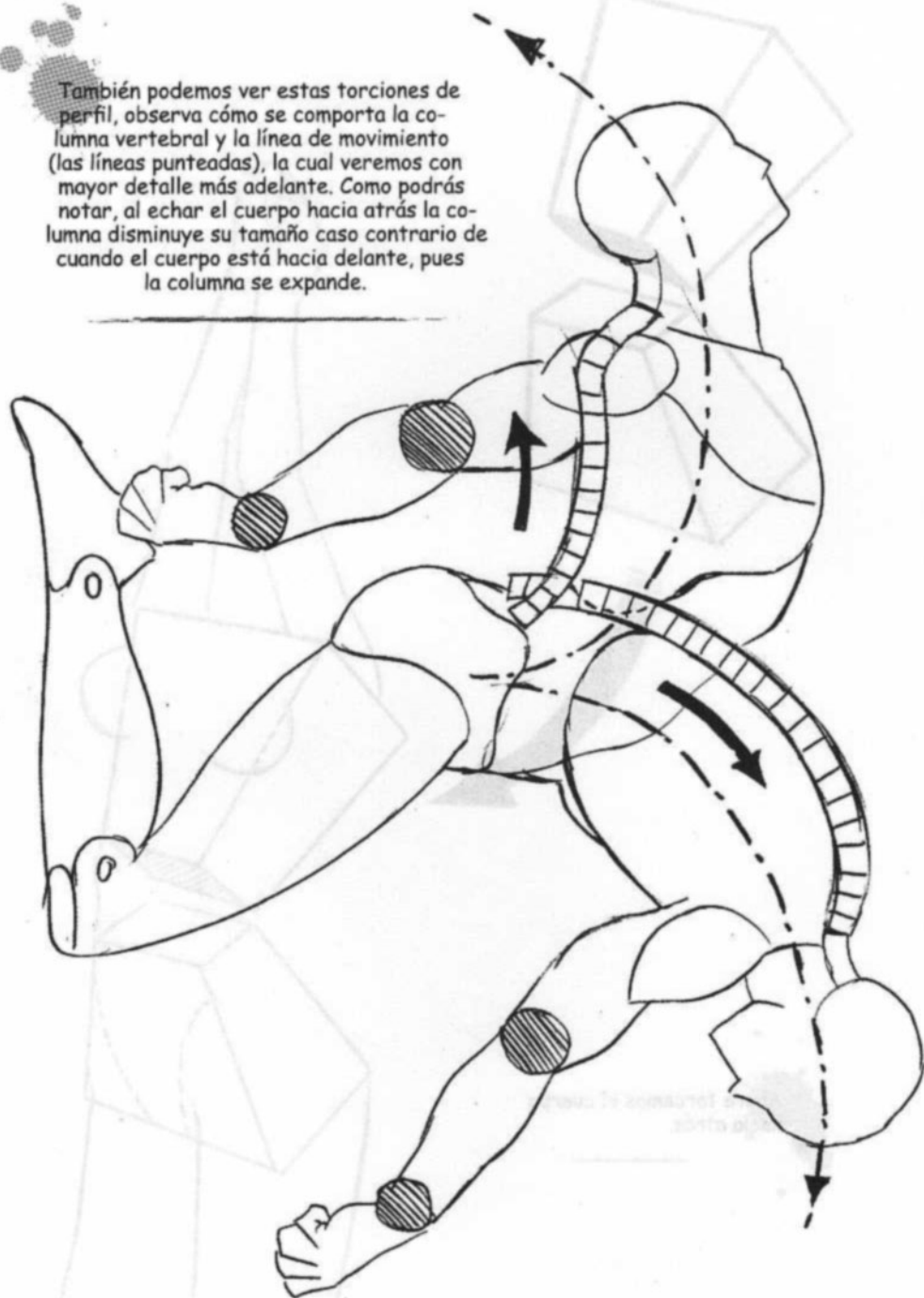




Ahora torcemos el cuerpo
hacia atrás.

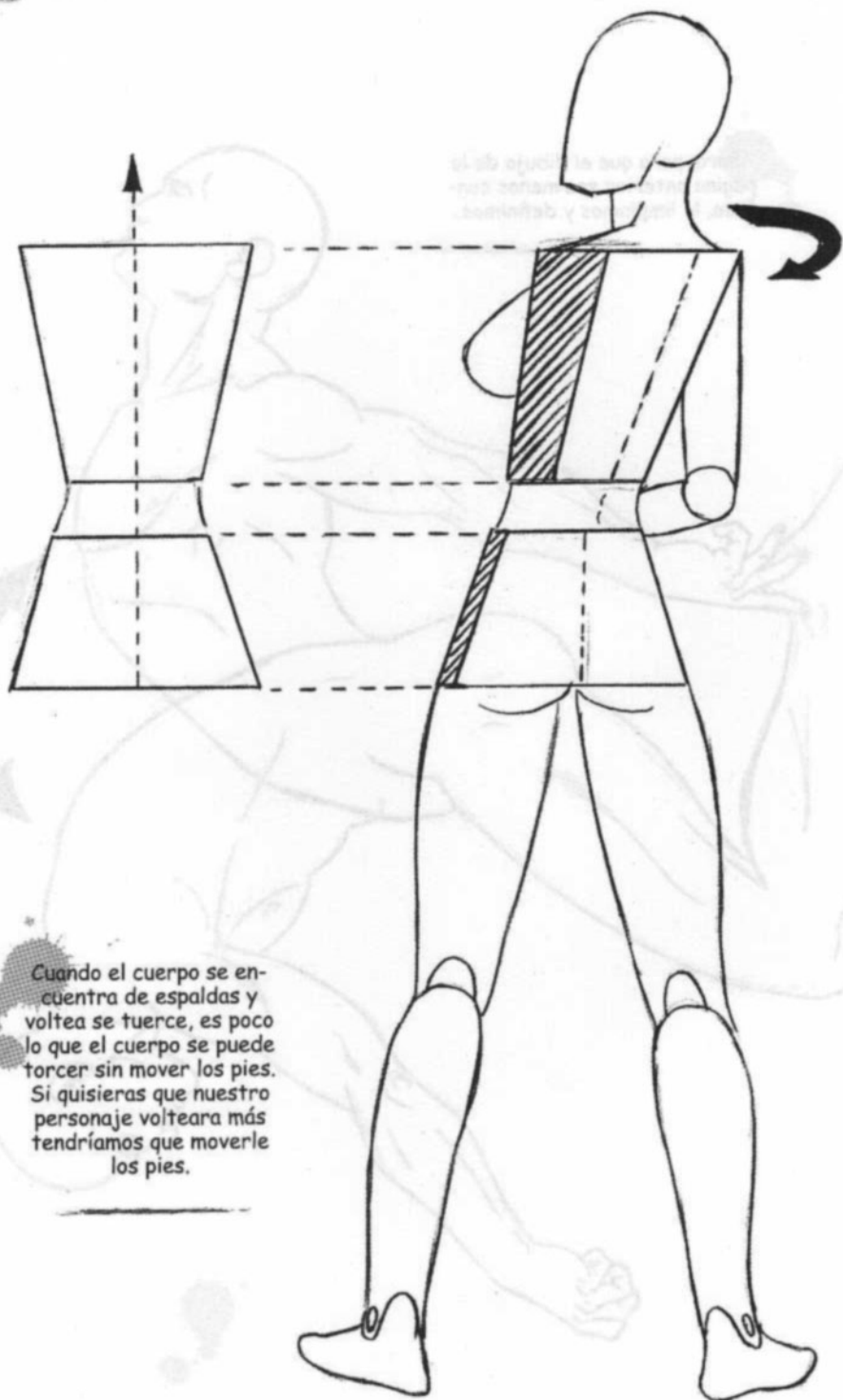


También podemos ver estas torciones de perfil, observa cómo se comporta la columna vertebral y la línea de movimiento (las líneas punteadas), la cual veremos con mayor detalle más adelante. Como podrás notar, al echar el cuerpo hacia atrás la columna disminuye su tamaño caso contrario de cuando el cuerpo está hacia delante, pues la columna se expande.



Ahora, para que el dibujo de la página anterior sea menos confuso, lo limpiamos y definimos.

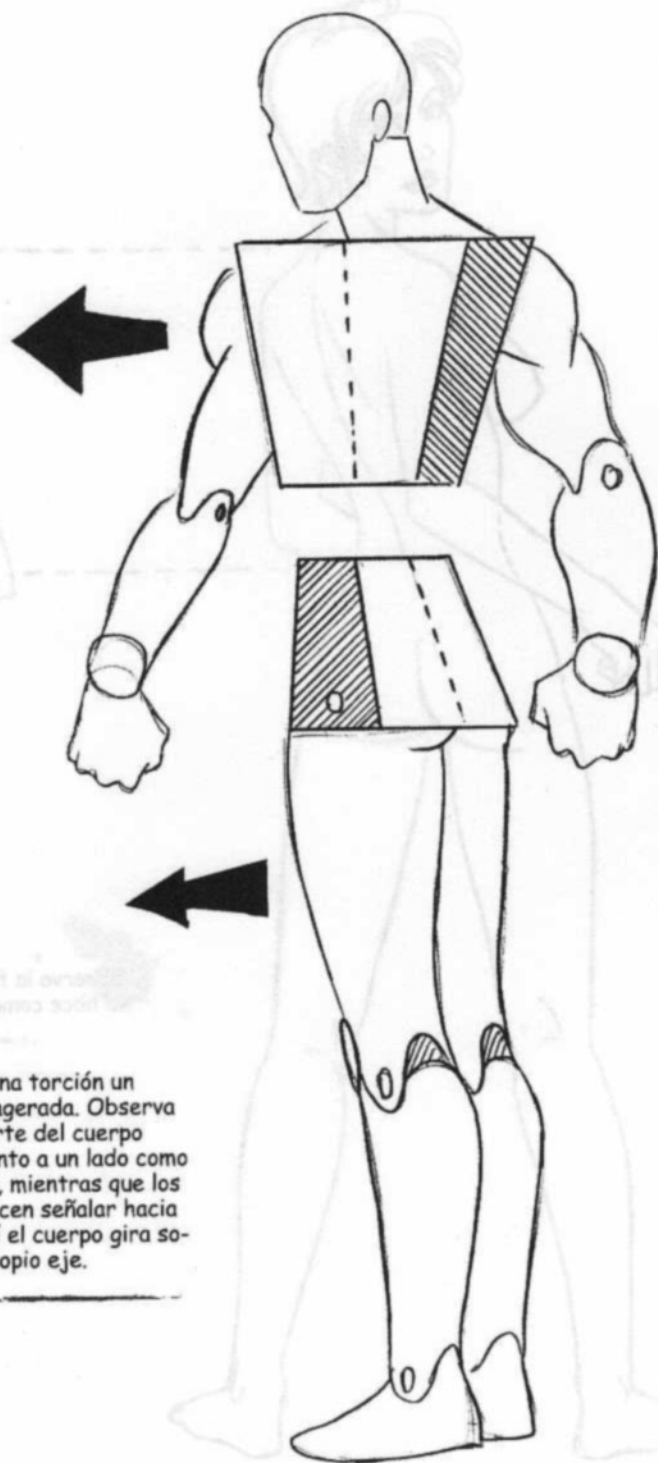




Cuando el cuerpo se encuentra de espaldas y voltea se tuerce, es poco lo que el cuerpo se puede torcer sin mover los pies. Si quisieras que nuestro personaje volteara más tendríamos que moverle los pies.



Observa la forma de la columna,
se hace como lo indica la flecha.



Ésta en una torción un tanto exagerada. Observa que la parte del cuerpo señala tanto a un lado como al frente, mientras que los pies parecen señalar hacia atrás, así el cuerpo gira sobre su propio eje.

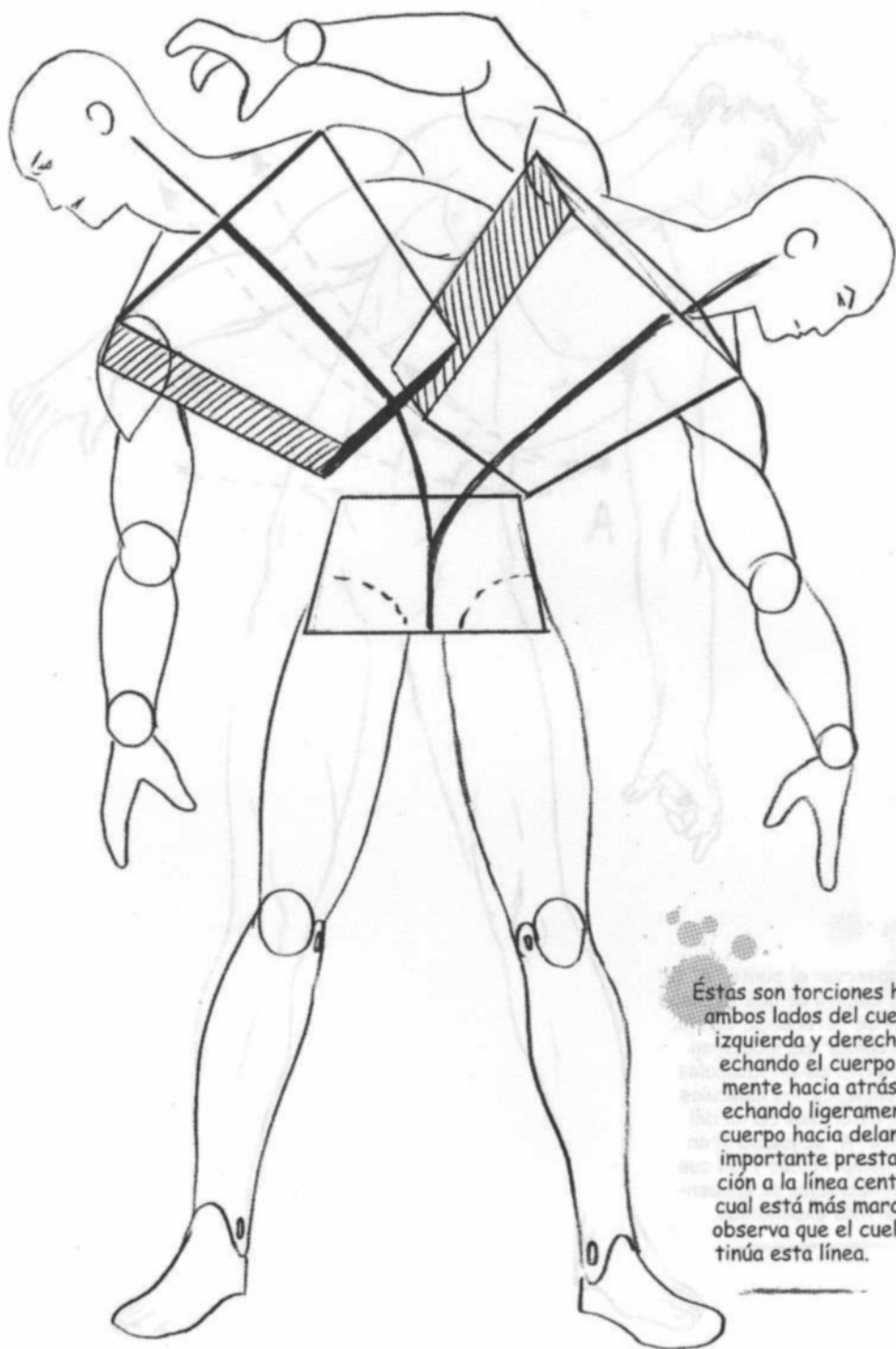


Las líneas punteadas nos dan una mejor idea del movimiento del cuerpo, como puedes notar es semejante a un trapo torcido -como si se exprimiera-, no olvides hacer estos ejercicios, a veces al verlos parecen sencillos pero al tratar de dibujarlos se nos hace un poco más complicado, las líneas punteadas corresponden cada una a una forma real del cuerpo, la línea del pecho que se pierde es la línea del centro del cuerpo, y la que está más o menos en medio corresponde a la del músculo oblicuo, la línea siguiente se genera de la caja torácica y la última línea viene de la columna vertebral.

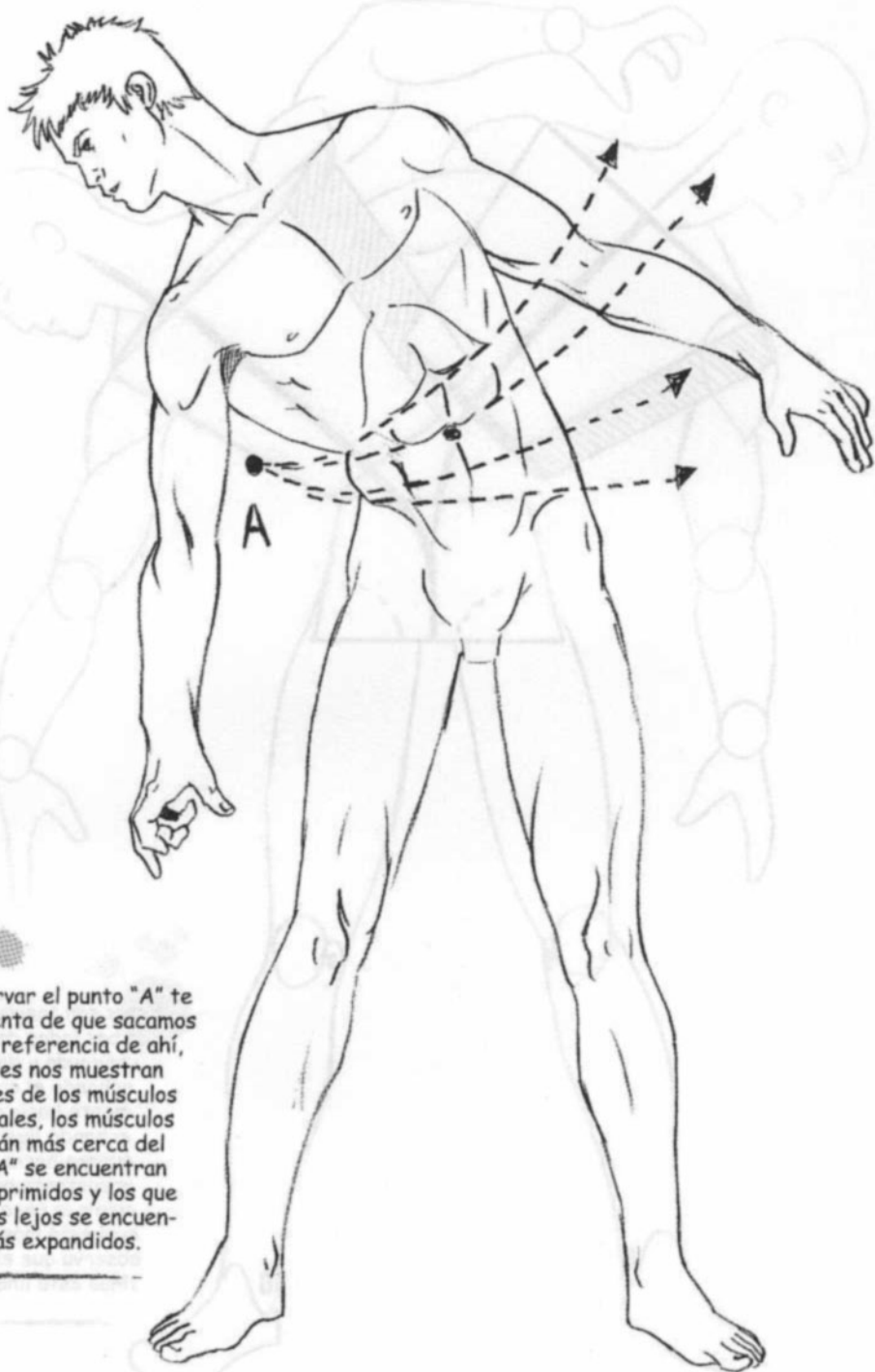


Aquí aplicamos cada una de las líneas de las que hablamos anteriormente, aunque sean pequeñas o apenas se noten es muy importante saber de dónde provienen. Esto lo veremos mejor en los libros de anatomía.

de la columna vertebral.
la caja torácica y la línea horizontal
aplicar la línea siguiente se genera de
medio correspondiente a la del cuello
cuello y la que está más o menos en
el hombro es la línea del centro del
del cuerpo, la línea del pecho que
pueden cada una a una línea recta.
cada una línea horizontal que
los se nos hace un poco más difícil
así como para el trazo de la línea
experiencia o ver el trazo de la línea
línea, no olvidemos hacer estos
línea - como si se
línea es sencilla o
línea del cuerpo



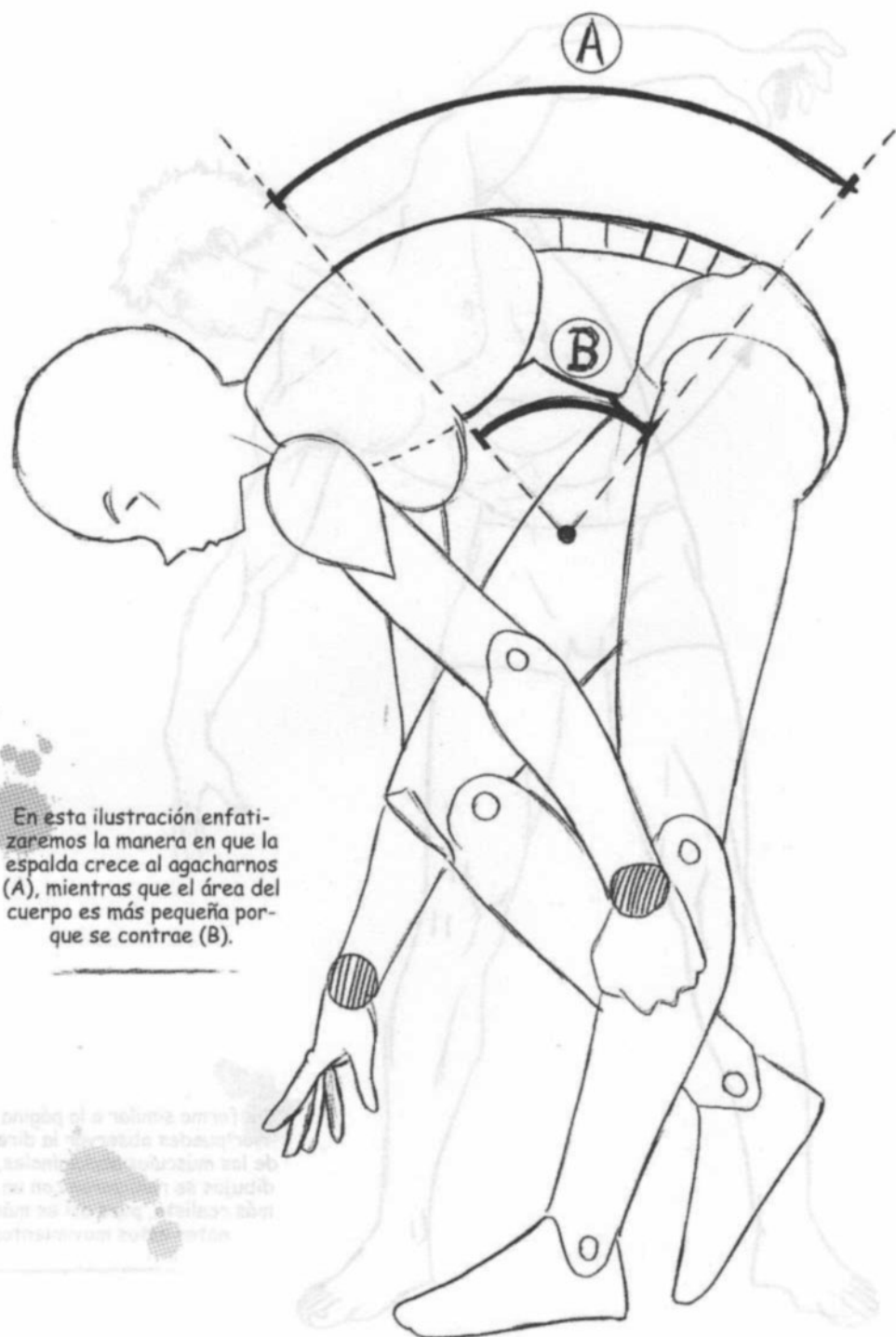
Éstas son torciones hacia ambos lados del cuerpo izquierda y derecha, una echando el cuerpo ligeramente hacia atrás y otra echando ligeramente el cuerpo hacia delante, es importante prestar atención a la línea central, la cual está más marcada, observa que el cuello continúa esta línea.



Al observar el punto "A" te darás cuenta de que sacamos líneas de referencia de ahí, las cuales nos muestran los límites de los músculos abdominales, los músculos que están más cerca del punto "A" se encuentran más comprimidos y los que están más lejos se encuentran más expandidos.



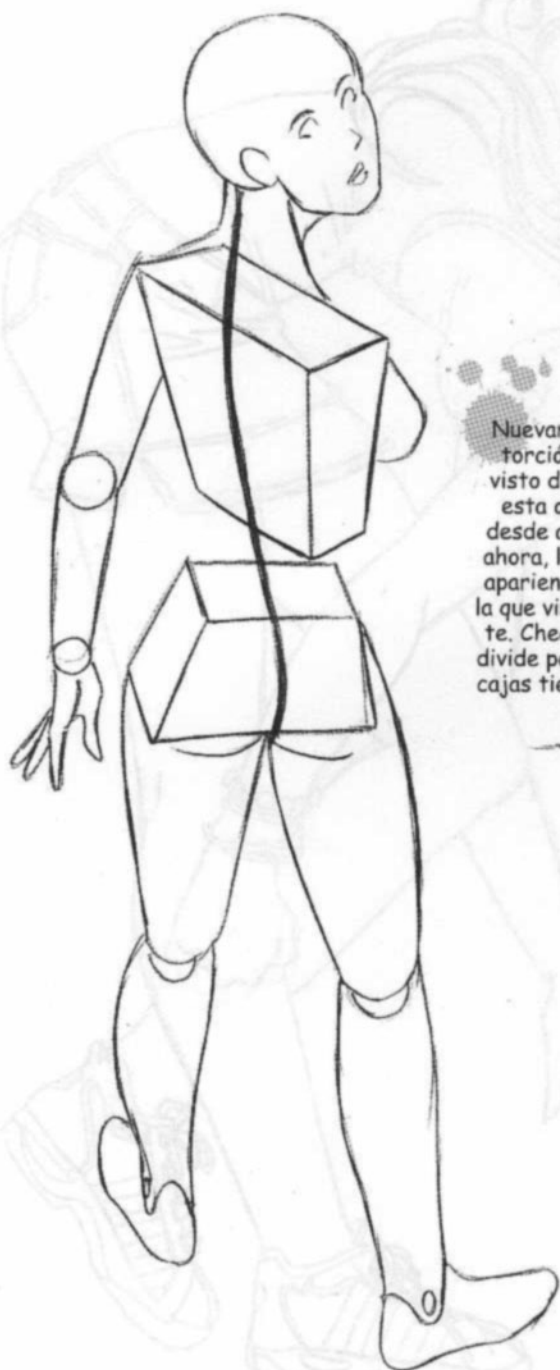
De forma similar a la página anterior puedes observar la dirección de los músculos abdominales, estos dibujos se realizaron con un estilo más realista, pues así es más fácil notar estos movimientos.



En esta ilustración enfatizaremos la manera en que la espalda crece al agacharnos (A), mientras que el área del cuerpo es más pequeña porque se contrae (B).



Al darle acabados a la figura toman más sentido las bases de las que hablamos en la página anterior, pues podemos ver la aplicación de estos conocimientos.

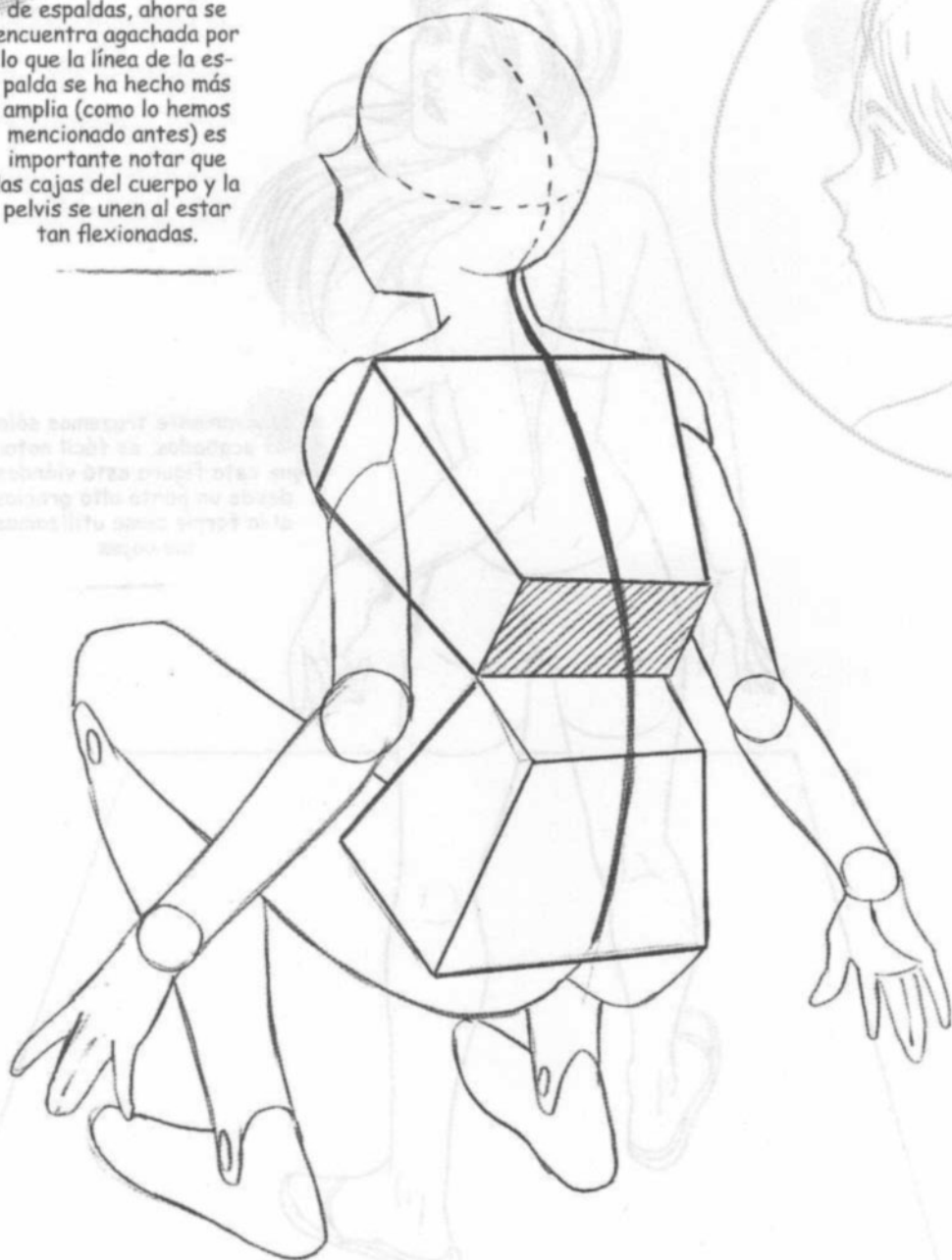


Nuevamente haremos una torsión de un personaje visto de espaldas, pero en esta ocasión lo veremos desde arriba. Observa que ahora, las cajas, tienen una apariencia muy diferente a la que vimos cuando de frente. Checa cómo la línea que divide por el centro a ambas cajas tiene forma de una "s" alargada.



Nuevamente trazamos sólo los acabados, es fácil notar que esta figura está viéndose desde un punto alto gracias al la forma como utilizamos las cajas.

Estudiemos otra figura de espaldas, ahora se encuentra agachada por lo que la línea de la espalda se ha hecho más amplia (como lo hemos mencionado antes) es importante notar que las cajas del cuerpo y la pelvis se unen al estar tan flexionadas.



Una vez más dibujamos la figura desnuda, los omoplatos generan esas pequeñas líneas que puedes observar en la espalda.



al personaje, como los ojos,
los labios, el pelo, etc., para
que el lector pueda reconocer al
personaje, como los ojos, los
labios, el pelo, etc., para que
el lector pueda reconocer al

Finalmente ponemos ropa a
nuestro personaje, y aunque
ésta no deja ver algunos
de los elementos del cuer-
po (como uno de sus pies)
confiamos en que está bien
dibujada, pues lo hemos
hecho por pasos -y los ante-
riores son un antecedente
de la actual figura-.





Al caminar o correr hay una regla que debemos seguir, cuando el pie derecho dé un paso al frente, generalmente, la mano derecha se balancea hacia atrás y mientras que el pie izquierdo se encuentra atrás la mano derecha se balancea hacia delante. Hay quienes al dibujar un personaje caminando o corriendo dibujan el pie derecho echándose hacia delante al igual que la mano derecha, éste es un error que debemos guardarnos de no cometer. Observa las flechas a la derecha del dibujo, indican el ritmo del movimiento de este personaje.

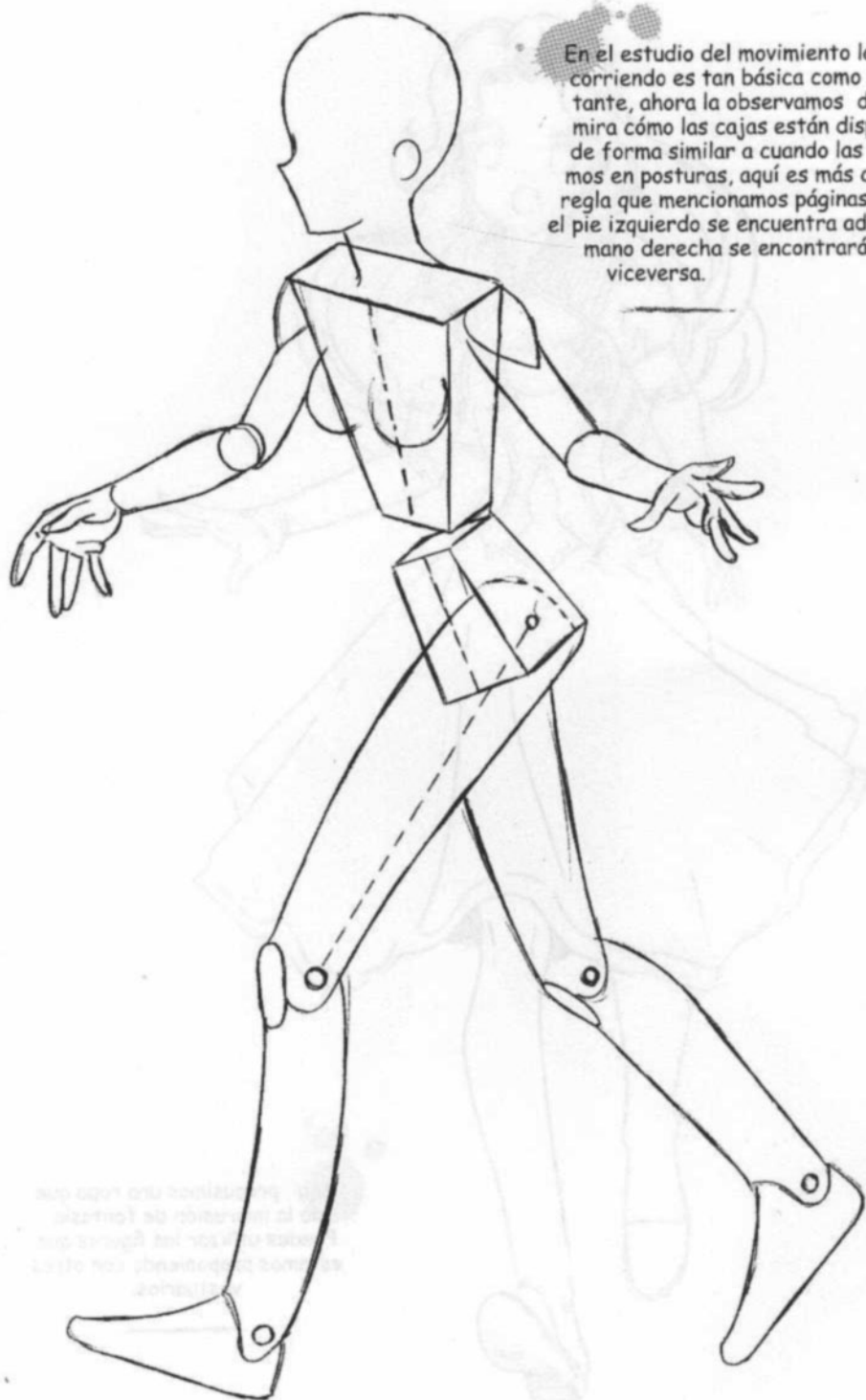


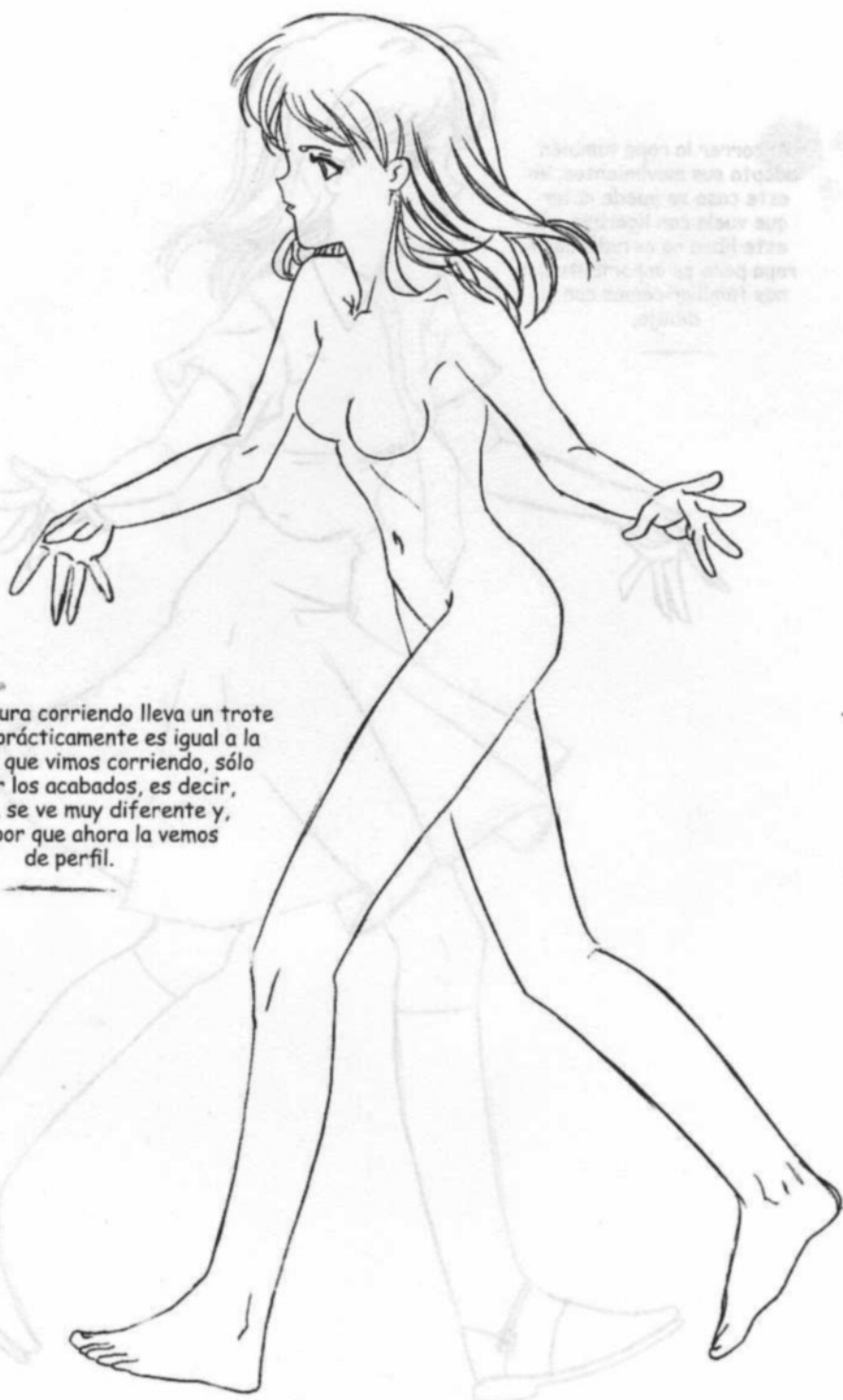
Como siempre, trazamos la figura sin ropa con el fin de compararla con la figura con ropa. Observando las similitudes y diferencias tendrás una idea más amplia de la naturaleza del movimiento del personaje.



Aquí, propusimos una ropa que da la impresión de fantasía. Puedes utilizar las figuras que estamos proponiendo con otros vestuarios.

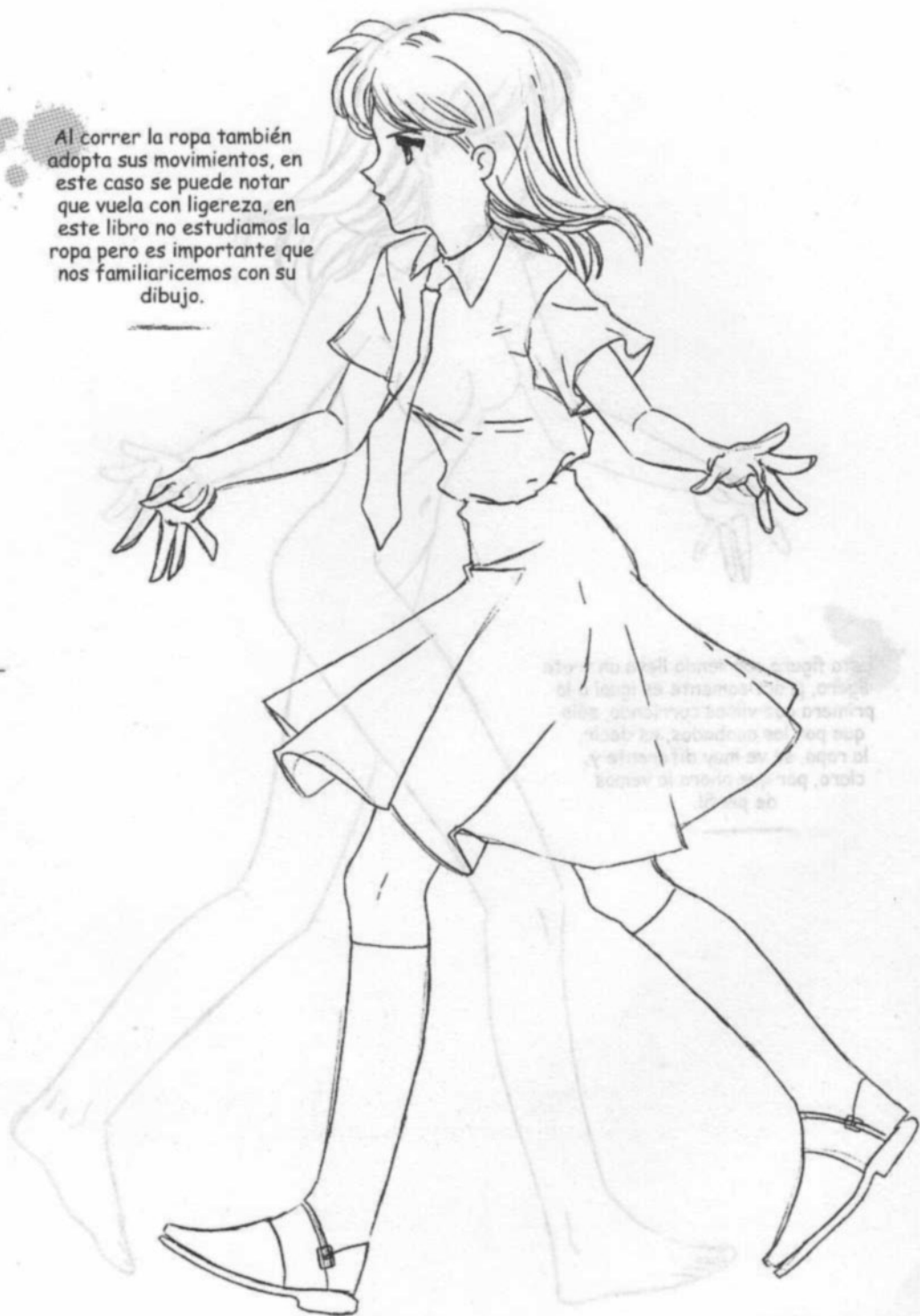
En el estudio del movimiento la figura corriendo es tan básica como importante, ahora la observamos de perfil, mira cómo las cajas están dispuestas de forma similar a cuando las estudiamos en posturas, aquí es más clara la regla que mencionamos páginas atrás: si el pie izquierdo se encuentra adelante la mano derecha se encontrará atrás y viceversa.

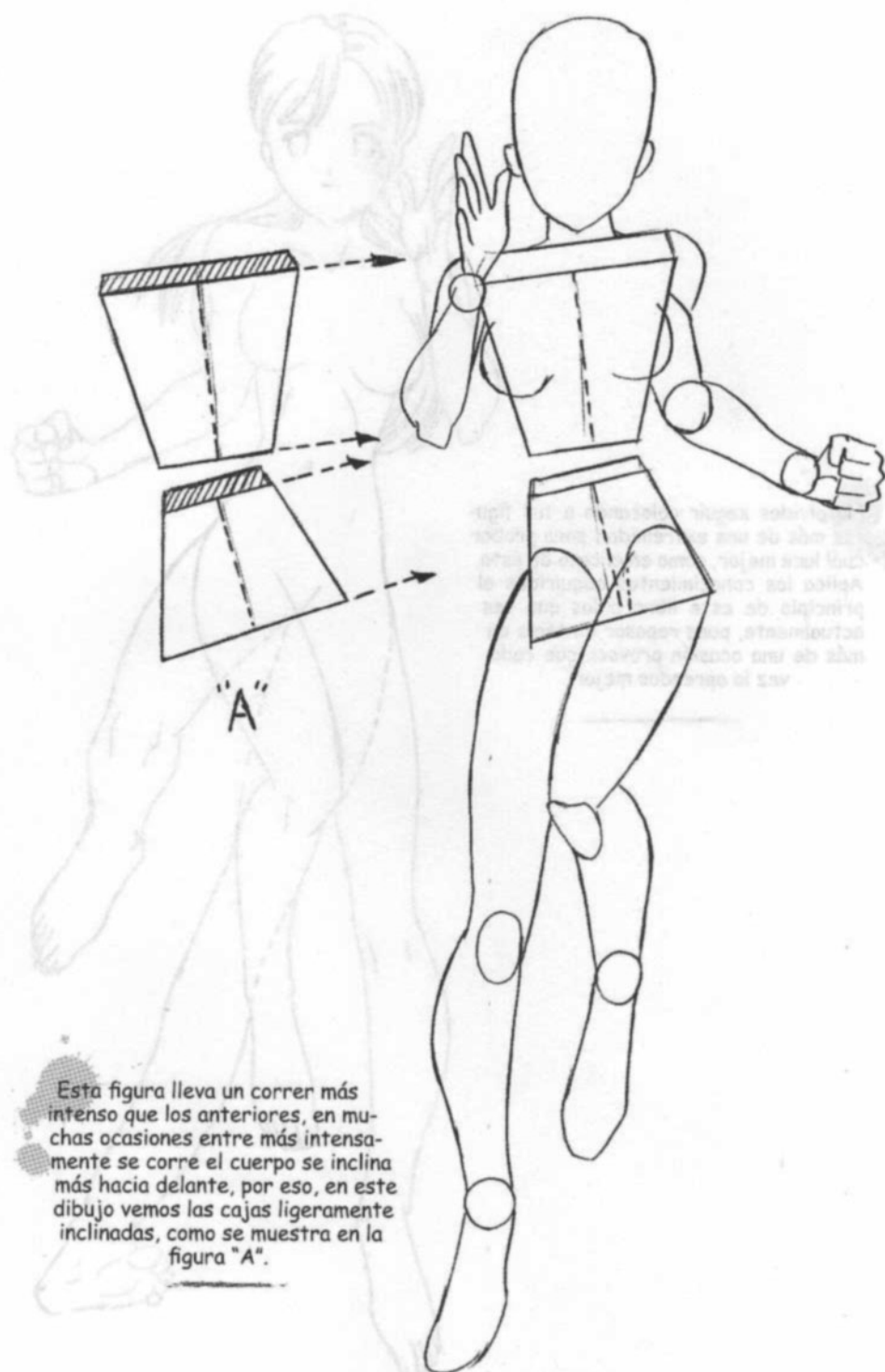




Esta figura corriendo lleva un trote ligero, prácticamente es igual a la primera que vimos corriendo, sólo que por los acabados, es decir, la ropa, se ve muy diferente y, claro, por que ahora la vemos de perfil.

Al correr la ropa también adopta sus movimientos, en este caso se puede notar que vuela con ligereza, en este libro no estudiamos la ropa pero es importante que nos familiaricemos con su dibujo.





Esta figura lleva un correr más intenso que los anteriores, en muchas ocasiones entre más intensamente se corre el cuerpo se inclina más hacia delante, por eso, en este dibujo vemos las cajas ligeramente inclinadas, como se muestra en la figura "A".

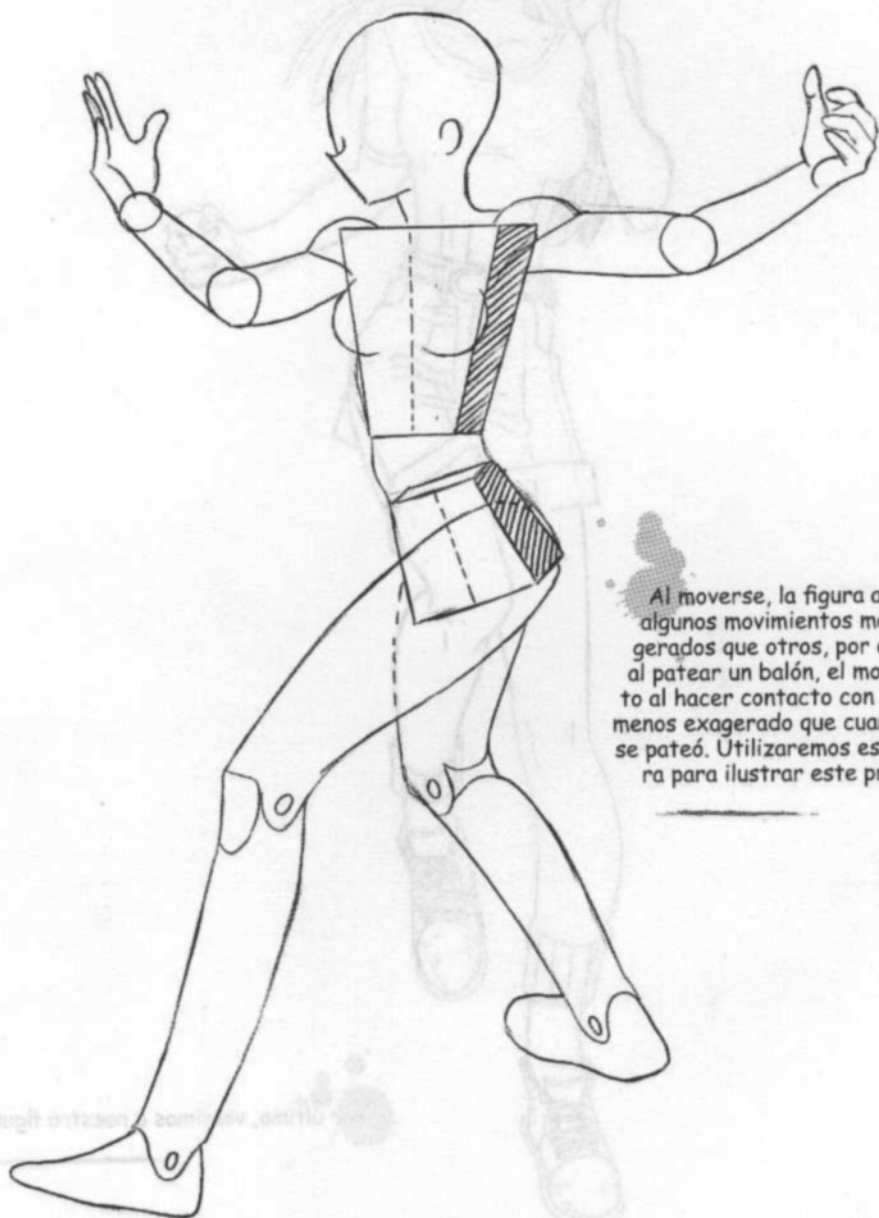
No olvides seguir colocando a tus figuras más de una extremidad para probar cuál luce mejor, como en el caso de ésta. Aplica los conocimientos adquiridos al principio de este libro a los que ves actualmente, pues repasar un tema en más de una ocasión provoca que cada vez lo aprendas mejor.



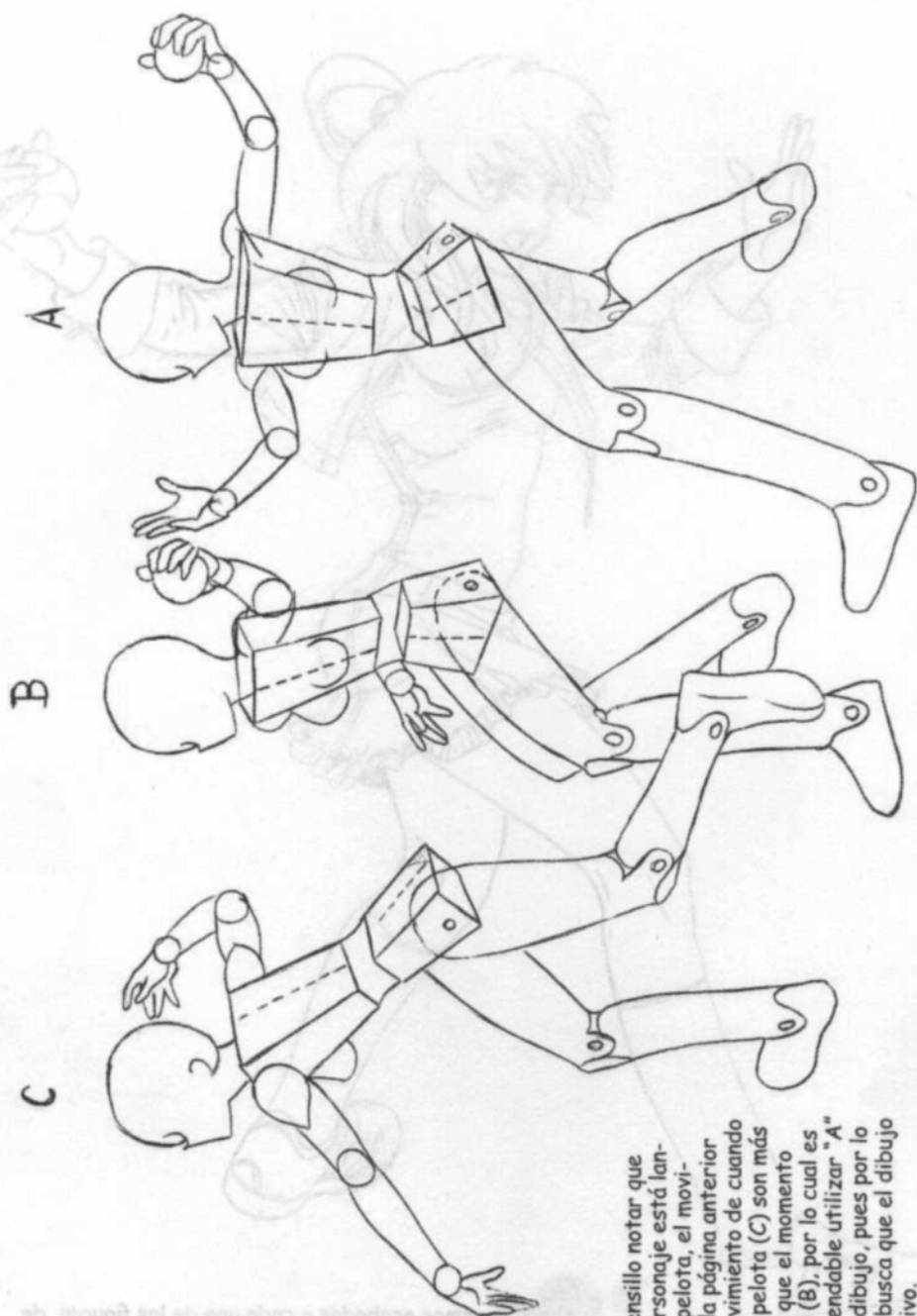


Por último, vestimos a nuestra figura.

MOVIMIENTOS EXTREMOS



Al moverse, la figura adopta algunos movimientos más exagerados que otros, por ejemplo al patear un balón, el movimiento al hacer contacto con éste es menos exagerado que cuando ya se pateó. Utilizaremos esta figura para ilustrar este principio.



Como es censillo notar que nuestro personaje está lanzando una pelota, el movimiento de la página anterior (A) y el movimiento de cuando ya lanzó la pelota (C) son más expresivos que el momento intermedio (B), por lo cual es más recomendable utilizar "A" o "C" en el dibujo, pues por lo general se busca que el dibujo sea expresivo.



Ahora daremos acabados a cada una de las figuras, de inmediato puedes ver que ésta tiene un buen movimiento, por lo que es aceptable.

...nisi piam lo me hup m
 ...lo ab onzompa abm or
 ...fiam por lo sup lo m
 ...fiam por lo sup lo m
 ...fiam por lo sup lo m
 ...fiam por lo sup lo m
 ...fiam por lo sup lo m
 ...fiam por lo sup lo m

Ahora, el movimiento es menos expresivo, en este dibujo sólo nos concentramos en los acabados y en observar que tenemos un mismo personaje con la misma ropa tres veces en diferentes movimientos, esto lo logramos respetando las formas de las cajas buscando que fuesen iguales en cada caso.



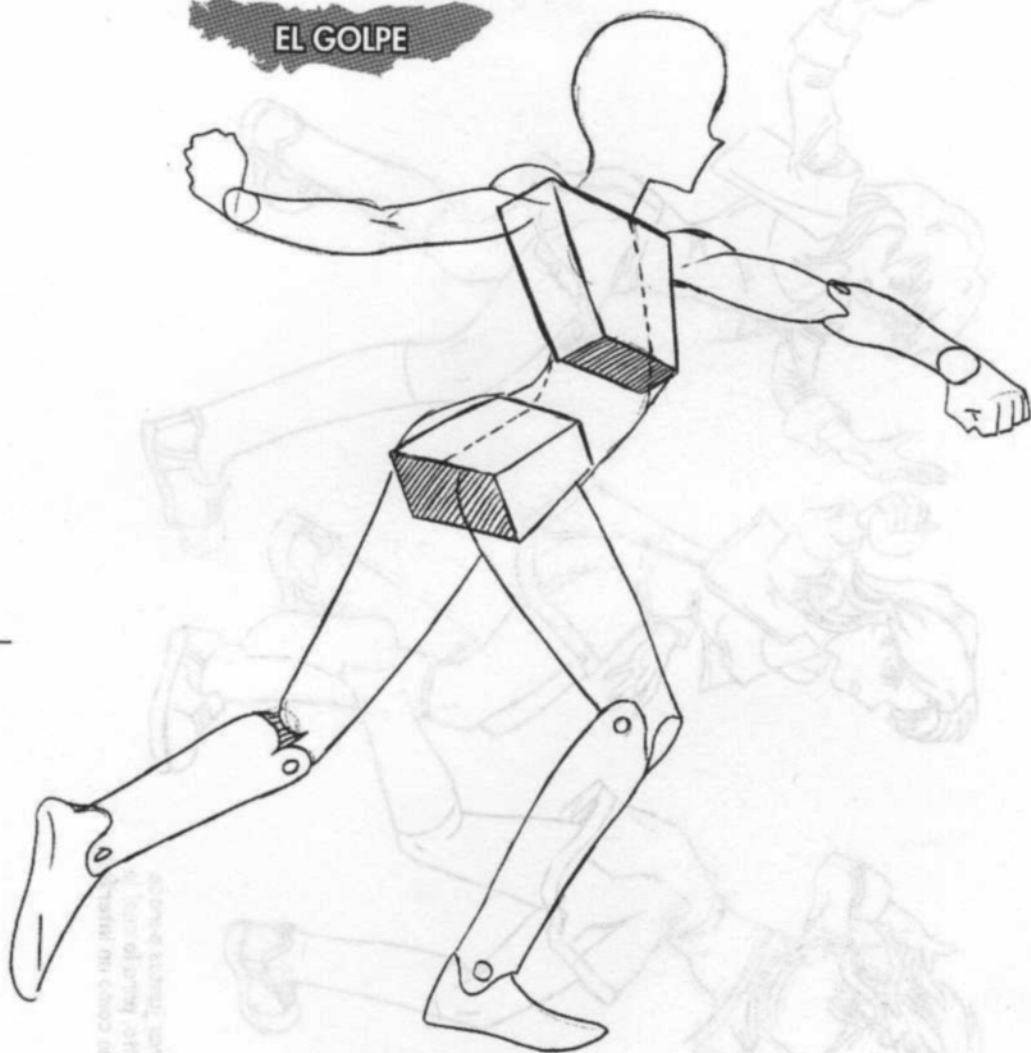


Este quizá sea el movimiento más expresivo de los tres, por lo que si necesitáramos una escena sería el más recomendable para utilizar. Observa el movimiento de la ropa.



Al colocar las tres figuras juntas parece una escena de movimiento, para lo cual la figura de en medio actúa como un interfaz útil para esto.

EL GOLPE



Golpear es un movimiento bastante expresivo, y entre más movimiento se le imprima será más atractivo, al igual que la figura que corre, se recomienda que si la mano que golpea es la izquierda el pie izquierdo sea el que esté atrás, si observas con atención estamos utilizando una torsión en la que el cuerpo y la pelvis giran en sentidos opuestos, esto sumado al movimiento similar al de la figura corriendo le da un buen aspecto.

Ahora colocamos piel encima de las cajas y las extremidades con articulaciones, como dijimos, los pequeños pliegues en la piel de la cintura son los mismos que vimos anteriormente en las torciones del cuerpo.



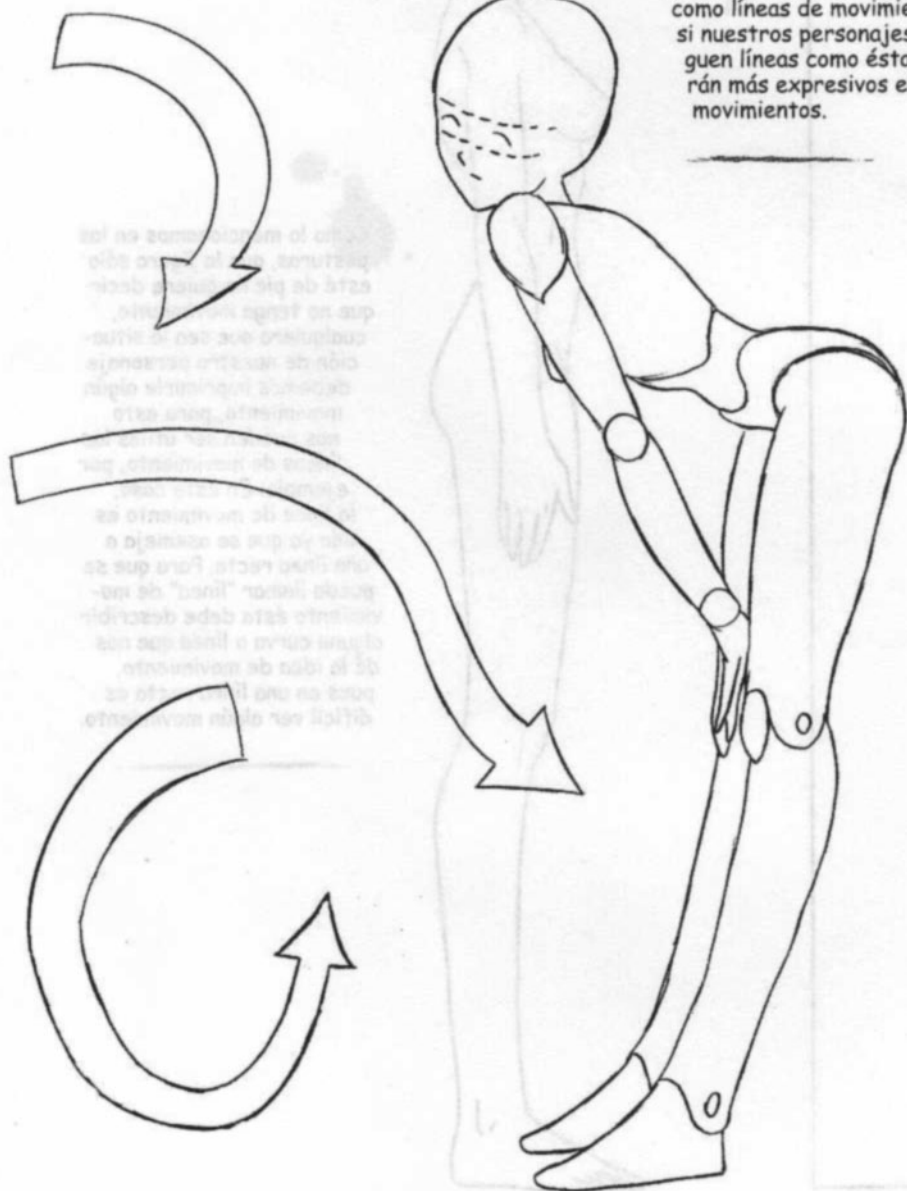
Como de costumbre le ponemos
ropa, ahora ya tenemos la figura
terminada, con unas pequeñas
líneas es posible dar mejor la
idea de movimiento.



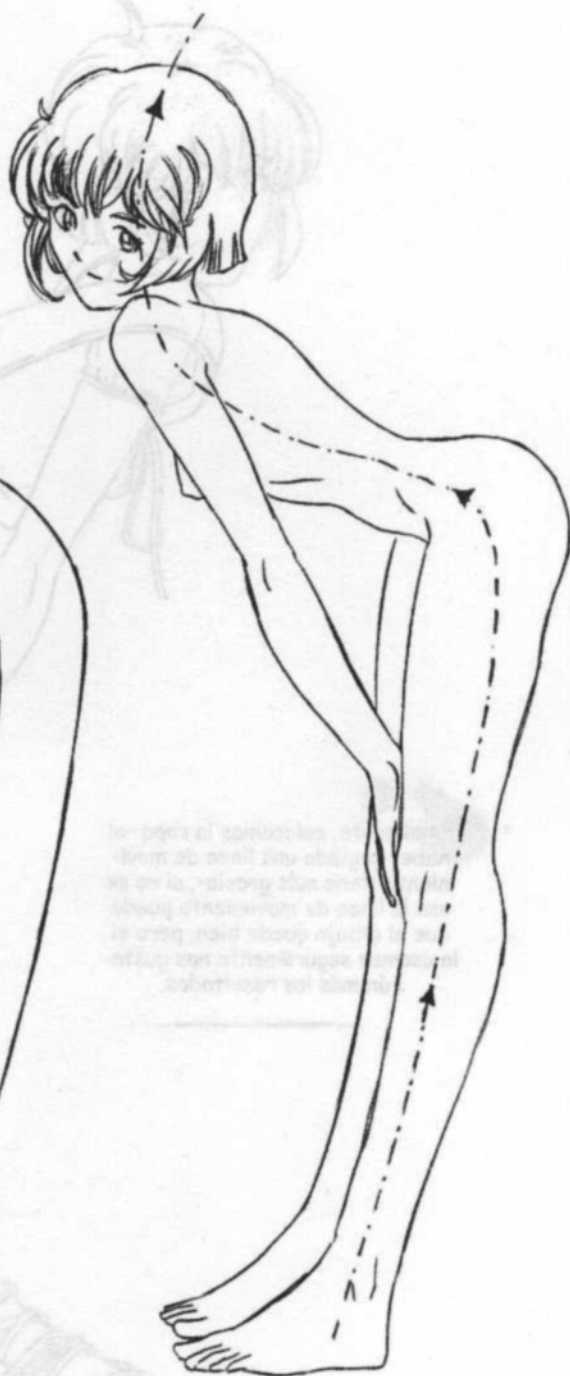


Como lo mencionamos en las posturas, que la figura sólo esté de pie no quiere decir que no tenga movimiento, cualquiera que sea la situación de nuestro personaje debemos imprimirle algún movimiento, para esto nos pueden ser útiles las líneas de movimiento, por ejemplo: En este caso, la línea de movimiento es nula ya que se asemeja a una línea recta. Para que se pueda llamar "línea" de movimiento ésta debe describir alguna curva o línea que nos dé la idea de movimiento, pues en una línea recta es difícil ver algún movimiento.

Las líneas que se observan a la izquierda dan la impresión de movimiento por ser curvas -por lo que nos pueden ser de utilidad como líneas de movimiento-, si nuestros personajes siguen líneas como éstas serán más expresivos en sus movimientos.

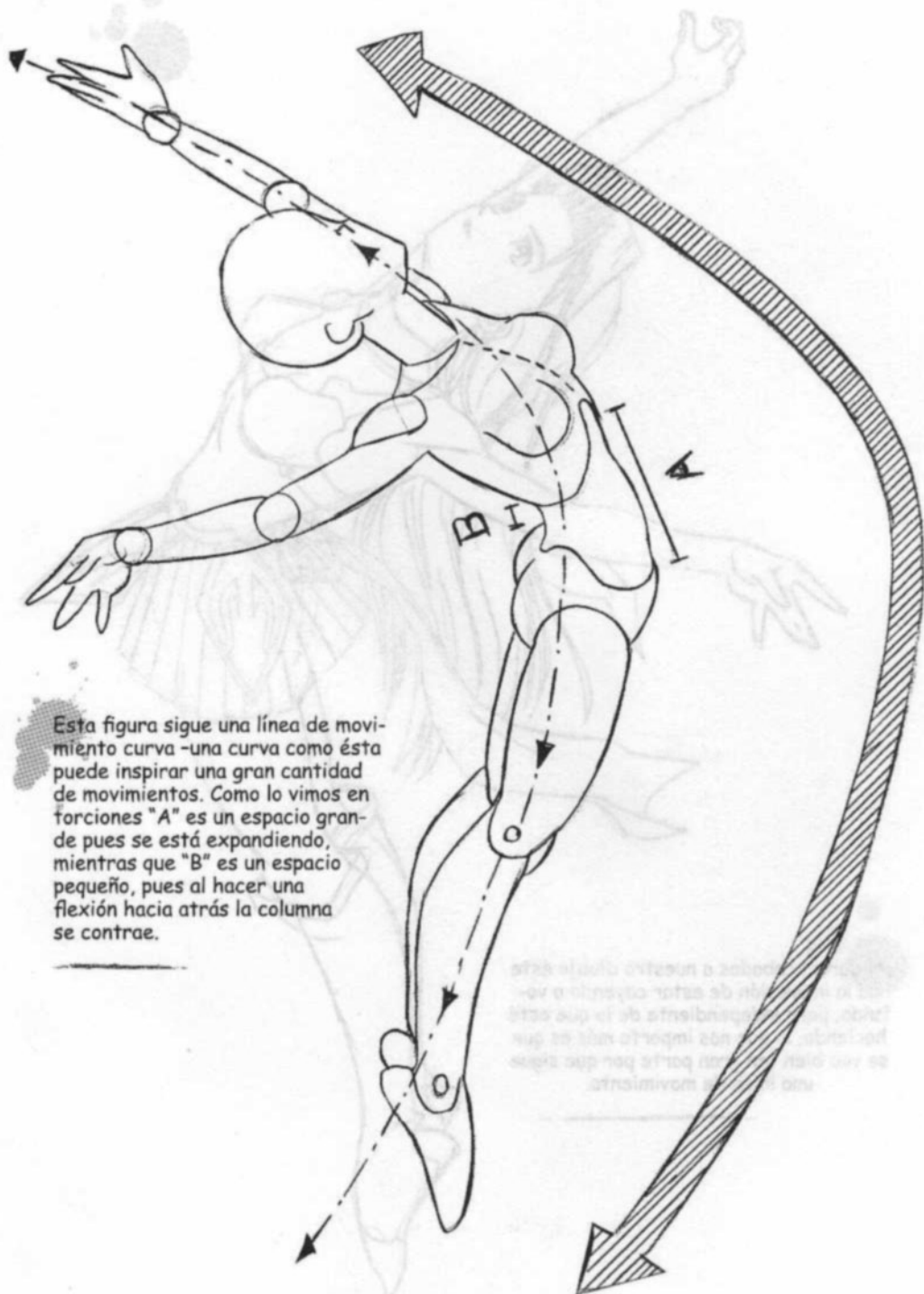


La figura de la página anterior sigue esta línea de movimiento, por ende su apariencia es mejor, tiene más gracia y más agilidad.






Finalmente, colocamos la ropa -al haber seguido una línea de movimiento tiene más gracia-, si no se usa la línea de movimiento puede que el dibujo quede bien, pero si la usamos seguramente nos gustarán más los resultados.



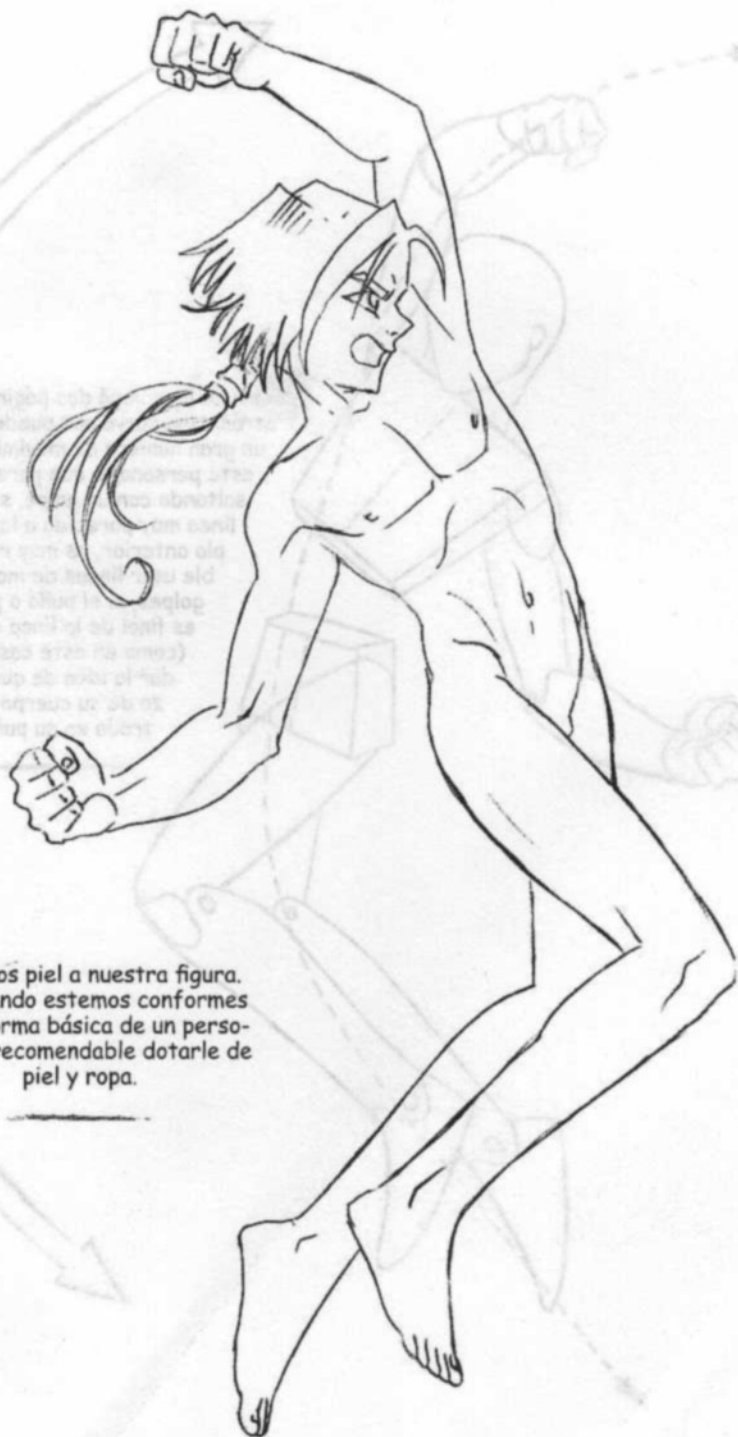
Esta figura sigue una línea de movimiento curva -una curva como ésta puede inspirar una gran cantidad de movimientos. Como lo vimos en torciones "A" es un espacio grande pues se está expandiendo, mientras que "B" es un espacio pequeño, pues al hacer una flexión hacia atrás la columna se contrae.



Al darle acabados a nuestro dibujo éste da la impresión de estar cayendo o volando, pero independiente de lo que esté haciendo, lo que nos importa más es que se vea bien -en gran parte por que sigue una línea de movimiento.



Como se mencionó dos páginas atrás: Una curva nos puede dar un gran número de movimientos, este personaje, que parece estar saltando con un golpe, sigue una línea muy parecida a la del ejemplo anterior, es muy recomendable usar líneas de movimiento en golpes, si el puño o pie que golpea es final de la línea de movimiento (como en este caso) nos logra dar la idea de que toda la fuerza de su cuerpo está concentrada en su puño.

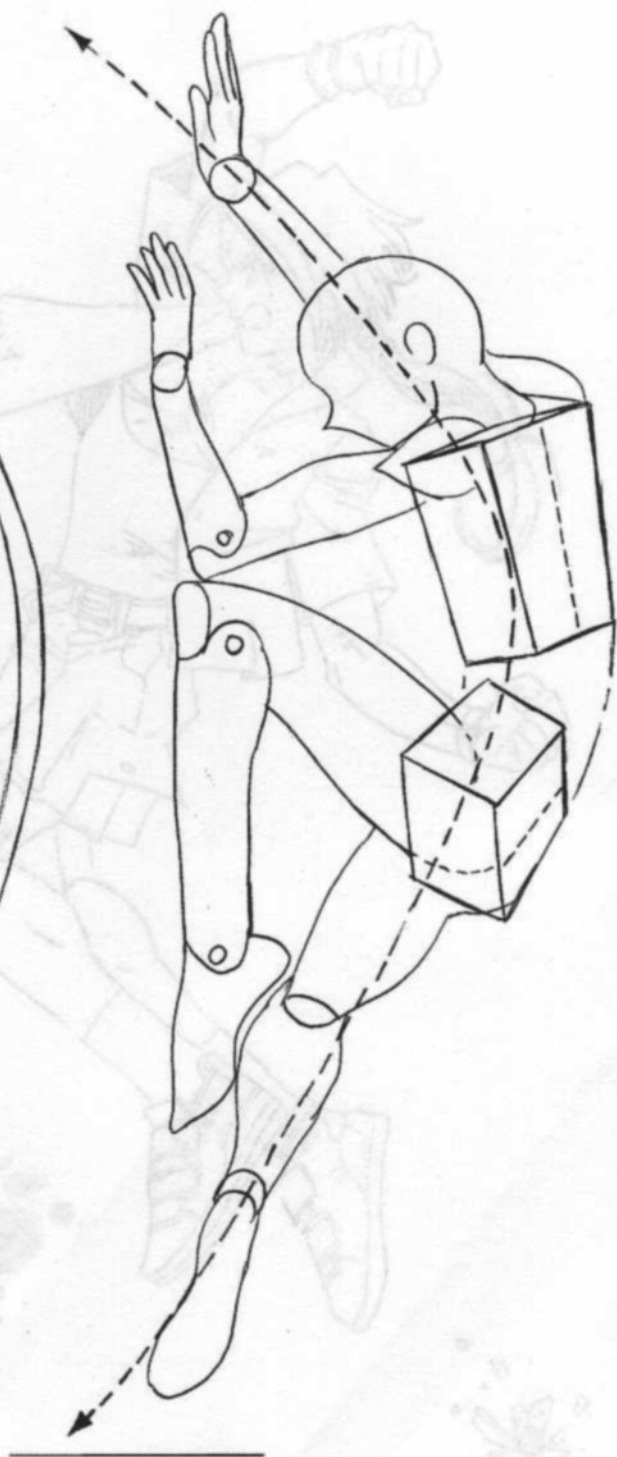


Añadimos piel a nuestra figura. Sólo cuando estemos conformes con la forma básica de un personaje es recomendable dotarle de piel y ropa.



Como es un personaje que está dando un golpe, lo más lógico es pensar que se encuentra peleando, por lo cual le damos una apariencia sucia por medio de pequeñas líneas distribuidas en su cuerpo y ropa.

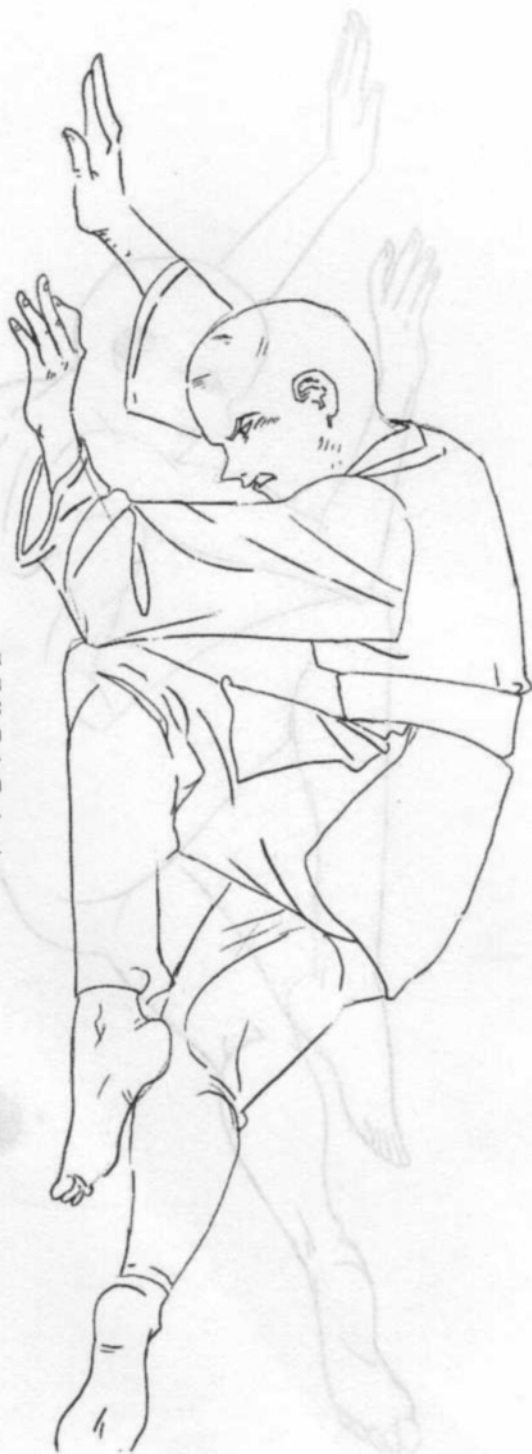
Con una línea muy similar a los dos ejemplos anteriores dibujamos ahora un personaje agachado y aparentemente humillado, cuando un personaje sigue una línea de movimiento hace que a la vista le sea más fácil y agradable digerir un dibujo, en este caso aunque no se marcara la línea de movimiento la vista de alguna manera seguiría la flecha de abajo.



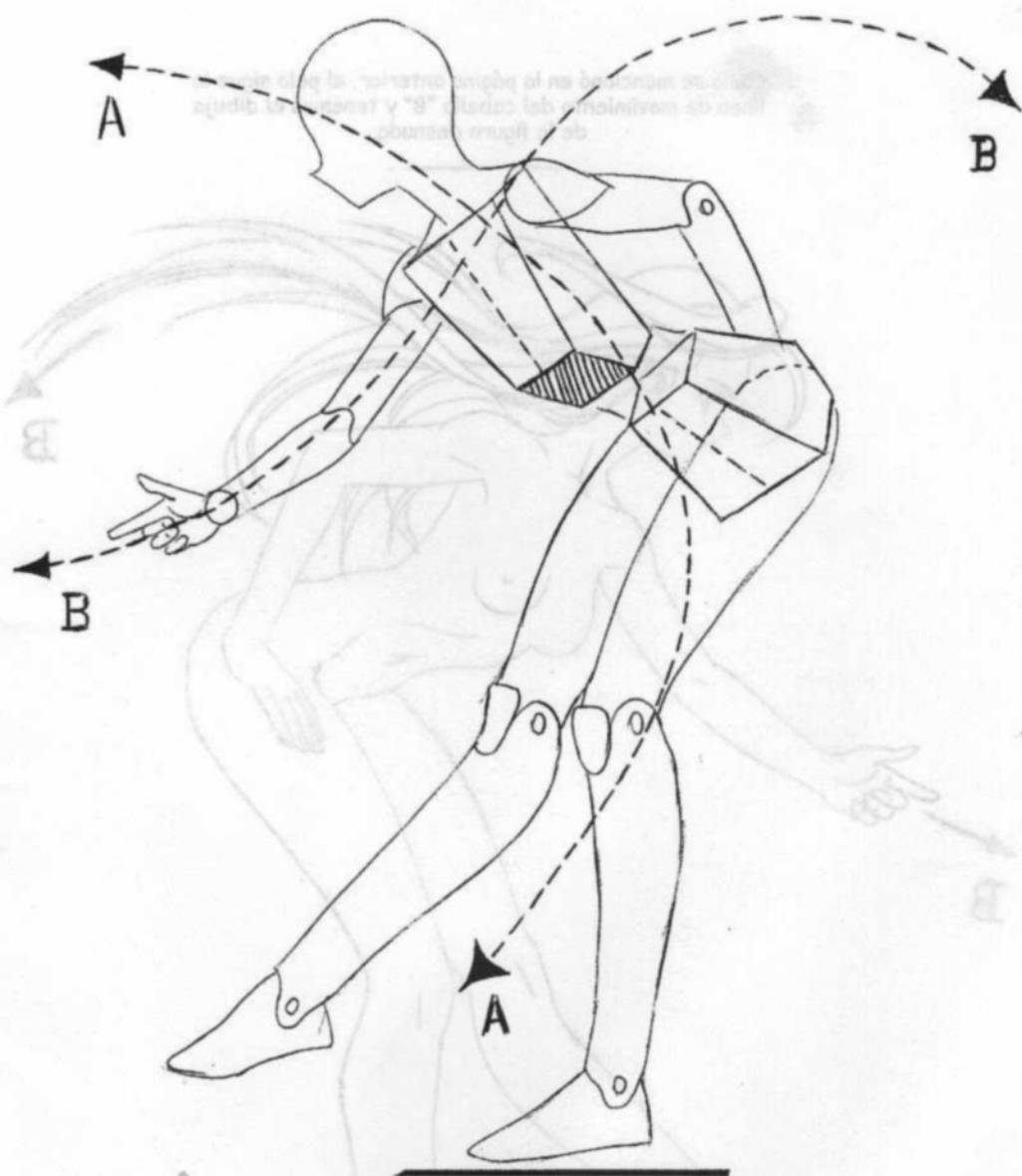


Como podrás notar, las cajas nos han sido de mucha utilidad en este dibujo. Si hay algún dibujo de un personaje que te guste es recomendable sacarle las cajas para aprender a dibujarlo por ti mismo sin necesidad de copiarlo directamente.

Debido a la ropa holgada, esta figura es bastante diferente a la anterior, es en estos casos que es muy útil tener también la figura desnuda pues compararla te da una mejor visión acerca del dibujo.

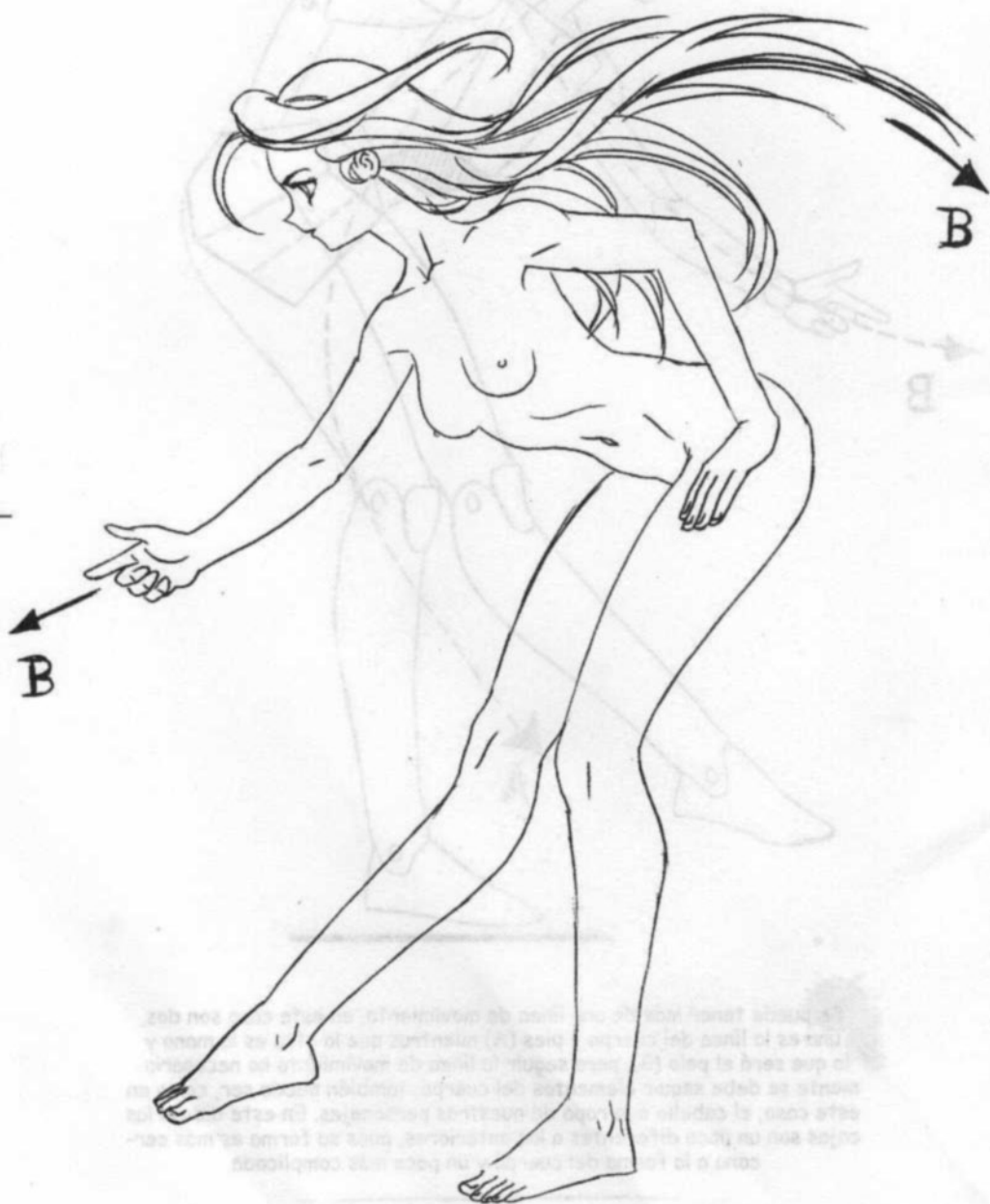


Este dibujo es bastante diferente a la anterior, es en estos casos que es muy útil tener también la figura desnuda pues compararla te da una mejor visión acerca del dibujo.



Se puede tener más de una línea de movimiento, en este caso son dos, una es la línea del cuerpo y pies (A) mientras que la otra es la mano y lo que será el pelo (B), para seguir la línea de movimiento no necesariamente se debe seguir elementos del cuerpo, también puede ser, como en este caso, el cabello o la ropa de nuestros personajes. En este dibujo las cajas son un poco diferentes a las anteriores, pues su forma es más cercana a la forma del cuerpo y un poco más complicada.

Como se mencionó en la página anterior, el pelo sigue la línea de movimiento del cabello "B" y tenemos el dibujo de la figura desnuda.





En este caso se propuso un traje entallado, esto quiere decir que sigue las formas del cuerpo y prácticamente sólo se dibujan líneas sobre la piel, esta técnica es muy usada en trajes espaciales.

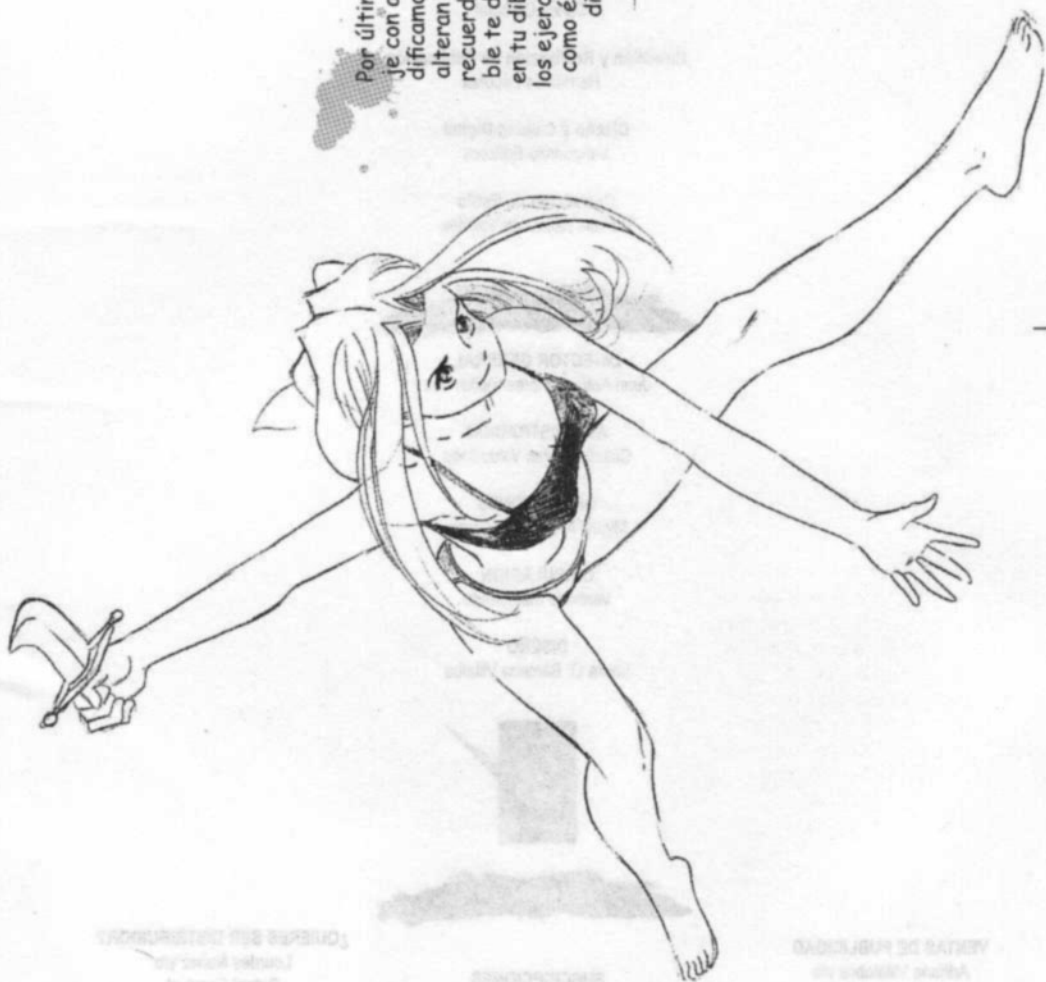


Esta es otra figura con dos líneas de movimiento, y la representamos más fácilmente con un esqueleto base tipo maniquí. Su composición es prácticamente una cruz y la figura tiene bastante movimiento.

Esta figura se puede entender de más de una manera, como puedes ver en la ilustración también podríamos pensar que tiene dos líneas de movimiento que ni siquiera se tocan, podría haber aún más líneas de movimiento, si por ejemplo tuviera el pelo o alguna ropa volando en alguna dirección o si en el paisaje, un árbol con su tronco propusiera algún movimiento.



Por último, dibujamos el personaje con algunos acabados y le modificamos una mano con lo cual se alteran las líneas de movimiento, recuerda que la práctica incansable te dará cada vez más calidad en tu dibujo, es necesario repetir los ejercicios propuestos en libros como éste hasta que los puedas dibujar por ti mismo.



COMUNICACIONES
Luz y sonido
Tel: 133-0-100
Fax: 133-0-100
www.comunicaciones.com

COMUNICACIONES
www.comunicaciones.com
Tel: 133-0-100
Fax: 133-0-100

COMUNICACIONES DE SATURDAY
Luz y sonido
Tel: 133-0-100
Fax: 133-0-100
www.comunicaciones.com

TOMO 2
Movimiento

DIRECTORIO

Editor Responsable

Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo

Carlos Carbajal

Dirección y Realización de Publicación

Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital

Vanguardia Editores

Corrección de Estilo

Daniela Quiñones Valadez

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECTOR GENERAL

Juan Antonio Flores Valdovinos

ADMINISTRACIÓN

Claudia Flores Valdovinos

OPERACIONES

Miguel Angel Ruiz López

CIRCULACIÓN

Verónica Maldonado

DISEÑO

Laura O. Bárcena Villalba



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD

Adriana Villalobos y/o

Luis García

Marca 1323-0-100

Ext. 103 y 110

SUSCRIPCIONES

www.suscribeteonline.com

01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?

Lourdes Nuñez y/o

Rafael Esquivel

Marca 1323-0-100

Ext. 111 y 112

www.vanguardiaeditores.com

BUSCA las revistas de dibujo de nuestra casa editorial



**VANGUARDIA
EDITORES**

**DIBUJARTE
PRIMERA SERIE**

**Clases completamente
NUEVAS**



**DIBUJARTE
SERIE TRES**

**Con GUÍA DE DIBUJO
de REGALO**



CADA CATORCE DÍAS EN PUESTOS DE REVISTAS

Dibujar la figura humana no sirve de nada si no se entiende el movimiento. Las reglas de la física y el entorno afectan a nuestros personajes en todo momento y lugar y son esas reglas las que presentaremos en este nuevo tomo.



DibujArte **Book**

ABRIL 2007

